

GGGRRRRR. METTI "GRINTA" ALLE TUE IDEE



PC 5: i nuovi "Compatti" Amstrad con Grinta Pack (100 programmi/giochi) Ability Plus (Programma integrato) Counterpoint (Interfaccia Grafica)

Grinta: il compatto per tutte le esigenze.

Tecnologie avanzate, ingombro contenuto - l'unità base misura solo 300 x 270 x 70 mm - espandibilità: ecco "Grinta", i PC della nuova serie 5 Amstrad. Una grande flessibilità che si adatta ad ogni esigenza: studiare, lavorare, giocare. Stupenda grafica VGA, disco fisso da 40MB opzionale, monitor monocromatico o colori, due slots di espansione disponibili. In più grazie a Counterpoint la nuovissima interfaccia grafica ed al mouse, fornito in dotazione, l'utilizzo del computer é semplicissimo!

Versione con 8086, 640 KB RAM a partire da lire 999,000 + IVA. Versione con 80286, 1 MB RAM a partire da lira 1.249.000 + IVA,



Vi avevamo promesso delle novità. Le avete davanti agli occhi, il nuovo K, tanto per cominclare, è

Perché è plù grande? Semplice, per darvi foto plù grandi e una rivista plù pulita e leggibile. Ma questa è solo la novità più evidente, quella che salta subito all'occhio. L'altra novità è che il nuovo K ha 16 pagine in plu (e lo stesso vecchio prezzo) per offrirvi sempre più notizie, recensioni,

anteprime, TNT, ecc.

Di pari passo con questi cambiamenti c'è la nuova impostazione grafica ed editoriale. Qui, la novità di maggiore impatto sono le super recensioni - cinque, sei per numero - del giochi più importanti dei mese: esaurienti, dettagliate e informative (vedi, ad esemplo, la recensione di Grand Prix). E poi ancora, una riduzione dello spazio dedicato alle console (da oggi in pol solo portatili e 16-bit) per concentrarel sempre più sui giochi per computer. E qui sta l'ultima novità del mese, novità non tanto di K ma della casa editrice: l'uscita di una nuova rivista che si chiamerà Game Power, dedicata esclusivamente ai videoglochi per tutte le console. Game Power sarà in edicola a metà di novembre e ovviamente non dovrete perderla se volete stare al passo con l'affascinante mondo delle console.

PS. Fateci sapere cosa pensate del nuovo numero di K.



The Blues Broters to 1988 4-1996 bit



Fregugila al momento della premia-zione del 2º campionato di Kick Off.



60 La grafica 30 di Hunter, il nuovo gloco dell'Actvision

Notizie5
Tecnologie e videogiochi: tutte le novità, curiosità
e notizie dal mondo elettronico.
Anteprime10

Quattro pagine sui giochi che stanno per riempire le veltine dei negozi.

Kick Off.....14 Il secondo campionato di Kick Off ha un vincitore: Giorgio Baratto vi racconta cosa è successo.

Alien 316 Che film è se non c'è il videogioco? La Mirrorsoft sta preparando il gioco di Alien 3 e K

ve ne parla in esclusiva. Warlock Space Ship20

Dal programmatore di Playmate, il gioco porno su Macintosh, una staordinaria avventura spaziale su

Populous 11.....23 In diretta dagli riffici della Bullfrog, K ha seguito la lavorazione di Populous II.

Lavori in corso......27 La Paragon Software, Daemons Gate della Gremlins, Heimdall della Core Design, Pitfighter della Domaik sono gli argomenti della nostra speciale rubrica che segue la creazione dei giochi.

Prove su schermo45 Sette K-giochi arricchiscono la nuova edizione delle prove su schermo. Da Grand Prix ai Blues Brothers ne avrete di che divertiryi.

TnT111 Super Mario World per Superfamicom e il printo livello di Gods in attesa della grande abbuffata di

K-Box.....107 L'esordio di Matteo Bittanti su K con le risposte ai

K-Annunci.....111



S di KAPPA:

ULTIMO IMPERO





Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/T988

GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO Tel: 02/8361335

RIDAZIONE

Studio VII VIE Absta 2 20155 MILANO Tel: 02/331004131 Fax 02/33104726 VideoTeTM0x, 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA! L.T. Avantgarde » A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel-02/66103223 fax 02/66103222

DIRECTORI RISPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rosselli SEGRETARIA DI RIDAZIONI Franca Badroli

RIDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Berett Matteo Bittanti, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandi o Diano, Iui, Marco Andreoli, Francesco Oldani, Gianfranco Bra Andrea Tagirabue, Fabio Massa, Glampaolo Moraschi, Renaro Carena, Steve Cooke, Rik Danilo Lamera, Aurello Martegani, Luca Ma Paolo Paglianti, Tizleno Toniotti, David Upc

GRAFICA E IMPAGINAZIONI HITTRONICA Mana Montesano

CONSULINZA IDITORIALE OTP Benedetta Toman

1070UTO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONI Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI) bistribuzioni so.0177 Angelo Patuzzi (M1)

Abbonamento annuo: 1, 45000 per T1 aus Spedizione in abbonamento postale, grup

Pagamento a mezzo conto corrente posta n 50142207, oppure a mezzo assegno/vag postale intestati a GLENAT ITALIA via Ani 20123 MILANO Tel: 02/8361335

Arrenati L 10000 (rivolgem all'editore) Pagamento a mezzo conto corrente posta n 50142207, oppure a mezzo assegnovag postale intestati a. GLENAT ITALIA via Ari 20123 MILANO Tel 02/8361335

K utilizza in esclusiva lesti e foto della mi si. licenza della EMAP IMAGES (UK) Nessuna parte di questa livisi a può essere / senza autorizzazione.

K PRESENTA: L'AREA K

COME E' NATO ULTIMO IMPERO

"Era una notte bula e tempestosa, la ragazza mi aveve plantato, i miel studi in latino ml aveveno appena fruttato un 4 (forso era un 4 1/2). Sconsolato, mi ero collegato a ULTIMO IMPERO, Quella notte di Maggio, nacquo l'idea..."

Beh, forse non è andata proprio così, ma in ogni caso lo e TUONO MAX ce l'abbiamo fatta!

Anzi, sarebbe meglio dire TUONO MAX e lo, visto che il Sysop più paziente e con i nervi più saidi della regione è riuscito e com/incere, Direttore, Caporedattore e Redattore Esecutivo a dare l'OK per aprire la K Area in ULTIMO IMPERO. È stata dure, ma depo qualche meso, ora KAPPA - GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO ha un'area tutta sua in una delle BBS migliori in quel fantastico panorama informatico che è possibile esplorare con il modem. Nelle aree disponibili, frutto del lavoro di notti di febbrile lavoro, potrete esprimere opinioni, chiedere e scambiarvi consigli sul giochi, scrivete costruttive critiche, insomma disponete di un filo diretto con la redazione di KAPPA. MI raccomando, espettismo numerosi messaggi e consiglit

ULTIMO IMPERO risponde allo 02/55 30 23 37



Dopo l'incredibile successo di Monchester United Europe, Krisolis presenta "Face Off Ice Hockey". Caratteristiche del gloca: Gestione di quattro glocotori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), name del glocotare in possesso del dischetto, azione a tutto schermo, possibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livetili di difficoltà, reploy, salvataggia e ricaricamento del gloco, show prima dell'incantiro. Il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debatezza di scioscun glocotore, altenamento della squodia con tre discipline differenti, voci (Atari ST), trattiche di squadro (inclusa la possibilità di giocare sporcol), combattimenti, statistiche di squodia, opzione di sola gloco accode (basata sulla logica di gloco di Manchester United Europe), opzione di gloco salo manageriate, opziane di simulazione completa.











SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/8-00178 Roma
tel. 06/7231811- fax 06/7231812



Krisolis Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD Tel: 0709 372290





http://speccy.altervista.org/



Abbiamo fatto gli straordinari per portarvi tutte le notizie di questo mese.

Hasta la vista baby

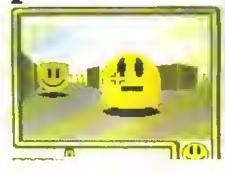
Dopo il lancio trionfale all'AMOA di Las Vegas il mese scorso, la Williams Bally/Midway sta preparando il lancio europeo di un nuovo incredibile coinop che vedrà come protagonista Arnold Schwarzenegger, l'eroe di Terminator 2. Molti pensano che si tratterà del migliore videogioco su licenza mai apparso. Realizzato dagli stessi programmatori di NARC e SMASH TV, Terminator 2 è un clone di OPERATION WOLF che vanta immagini digitalizzate non solo dal film stesso, ma registrate con particolari attrezzature dalla Williams sul set. Nessun altra software house ha mai disposto di una simile quantità di materiale per un videogioco. Perfino Schwarzy è stato coimolto nel progetto! Aspettarevi un "dietro-le-quinte" esclusivo su un prossimo numero di K.





Faceball 2000; migliaia di Smilaidi, labininti mostruosi e quettro giacatori sentemporareamente... Cos'altro verresia della vital

A prova di proiettile



Dalla Bullet-Proof Software è in arrivo un altro arcade puzzle per Gameboy, dopo il successo di *Tetris* e *Pipe Dream*, chiamato *Faceball* 2000.

Il gioco, sviluppato dagli stessi realizzatori di Midi Maze per Atari ST, prende il suo nome dalle faccette maligne che rappresentano ogni giocatore, gli Smiloidi. Come nel piccedente titolo di James Yee, anche in questo dovrete evitare di essere catturat dal vostro rivale in un complicatissimo labirinto tridimensionale Sarà possibile giocare anche in quattro, usando lo speciale adattatore della Nintendo, creando due squadre, oppure lanciandosi in un avvincente "tutti contro tutti", È prevista la conversione per Nes.

Nel frattempo, il Soviet Supremo dei videogiochi russi, Alexey Pajitnov sta lavorando a tempo pieno per la Bullet Proof, a Redmond, Seattle. Il geniale creatore di Tetris fino ad ora ha inventato giochi durante il tempo libero, nell'Università delle Scienze, in Russia, dove ha avuto la possibilità di esplorate le più sofisticate tecniche informatiche, quali il riconoscimento del linguaggio umano da parte dell'elaboratore e l'intelligenza artificiale. Quando è iniziato tutto? "All'età di dieci anni - confida Pajitnov - mi ruppi una gamba e dovetti stare fermo per un lungo periodo. Siccome la lettura mi annoiava, decisi di cominciare a risolvere puzzle matematici. Ne divenni così assorbito presto dimenticai ogni cosa, scuola, artici e perfino tagazze". Capita anche nelle migliori famiglie...

Lemmings, Eye of the Beholder c Shodow of the Beast

sono sola tre megahli del 77

titali che vedranno la luce sul Lynx, L'Atan ha inoltre annun-

ciata grandi tie-in e megacon-

ersioni da coin-ap in un pras-

sima futuro



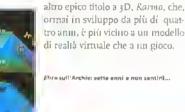
La Virgin ha recentemente firmate un accordo con la mítico banda heavy metal del Motorhead (quelli del cagnaccia, per

Intenderalt, Le carattenstiehe del prevedibile gioco che verrà realizzulo sono oucera alle stato larvale. In pant casa conoseendo il genere di canzoni dei gruppo, prime tra futte "Deaf Forever" e "Beer Drinker and Hell Raisers" non passiamo che aspettordi qualcosa che fanà scalpore...

Meglio Tal http://speccy.altervista.org/

Elite, il cult gioco lanciato nel 1984 per BBC e quindi convertito per ogri sistema possibile e immaginabile, sta per essere lanciato su Acom Archimedes, diretto da Matthew Tizard.

Il programma ha subito un "lifting" che ne ha ulteriormente migliorato l'aspetto, (cosa ne dite di effetti sonori tipicamente sportivi e di un 3D solido che gira a 25 frame al secondo?), ma mantiene in sé tutto il fascino dell'originale. Altre novità sono astronavi aggregabili e la possibilità di creare formazioni di 50 mezzi. Ogni personaggio disportà di una personalità propria, rendendo il gioco accattivante e coinvolgente: dettagli appena accennati nelle altre versioni costituiranno parti cospicue di questo nuovo progetto che sfrutta appieno le caratteristiche della macchina. L'uscita di Elite potrebbe venni oscurata da un



EQUIP SHIP

Fire sull'Archie; cette enni e non sentiril...

Pole **Position**

La Gremlin è riuscita ad accaparrarsi i diritti per la realizzazione di uno dei giochi più attesi dell'anno: una simulazione automobilistica che ha come protagonista Nigel Mansell.

Nonostante nou sia ancora stato annunciato né il titolo definitivo, ne la data di uscita, è lecito aspettarci una serie di versioni per le macchine principali, comprese Gameboy e Super Famiçom.

È noto, comunque, il nome del programmatore: Paul Blyth che ha appena terminato la versione di Federation of Free Traders per PC.

Dai produttori di Lotus Esprit Tutrbo I e II, e con un nome come Mansell non possiamo che aspetfarci un mega hit.

Arrivano gli Orsi

"Iron" Mike Ditka è uno del personaggi più carismetici nelle storia del football americano. Non solo si è distinto in campo, ma è riuscito persino e vincere il Super Bowl come all'enatore del Chicago Bears.

Ora la Ballistic, sotto-etichetta della Accolede, sta per lanclare un gloco a lui Ispliato. A questo punto potremmo benissimo includere la notizia soprastante nella rubrica "E chi se ne Frega" di Guore, ma aspettate a leggere il resto.

Il gioco in questione permetterà, per la prima volta nella storia del Megadrive, un totale controllo della squadra. Parametri Individuali come fatica, morale, falli, ecc, potranno essere determinati per ogni singolo glocatore. Sarà inoltre possibile di giocare una partita celebre fra le 80 presenti in memoria.

In effetti dobblamo dare ragione alle Bellistic e aspettarci qualcosa di Interessante: otto megabit di programma, una grafica molto realistica e un sonoro da stadle non sono bruscolini.

Il gioco è in fase di realizzazione anche per i computer da casa,



Broom!

"Questa è la simulazione automobilistica più eccitante e reatistica che sia mai apparsa su home computer. La gara diventerà reate ettraverso una serie di accelerazioni mozzafiato, incidenti spettacolari e sorpassi fuori di testa"

Beh, dopo le modeste dichlarazioni dell'imageworks a proposito della nuova conversione da coin-op Cisco Heat, ulteriori commenti ci sembrano superflut. Ah, no, le versioni: Amiga, Pc ed ST, La data di lencio: gennalofebbraio.



mo che CISCO HEAT su St

(sotte) non els come *Big Run* su



Meal Anderson del Chicago Beers. Mike Dilka Power Football potrela be diventure II Kick Off delle simulestant di football americano





Teatro Virtuale

Non preoccupatevi, Pirandello non c'entra. Almeno per ora, comunque... Stiamo parlando invece delle piossime realizzazioni di Mirrorsoft e Revolution Software, destinate à creare una nuova categoria di giochi che potremmo definire Teatro Virtuale.

La carattenstica più interessante di questi programmi consiste nel fatto che si sviluppano indipendentemente dalle scelte del giocatore. Ciò significa che potrete semplicemente sedervi davanti al vostro monitor a guardare il mondo simulato eccecce.

Un metodo di controllo semplice e versatile è un altro punto di fotza: la possibilità di gestire i vostri comandi via mouse è intuitiva e permette di operare azioni complesse conte, ad esempio "di al mio omino di recarsi in soffitta, acchiappare una bottiglia, stapparla, indi recarsi nella cella del prigionieto e darla al povero taputo" in modo unimediato, su schermo.

Il Teatro Virtuale è frutto dell'ingegno di Charles Cecil, Tony Warriner c David Skics della Revolution Software, che sta attualmente lavorando con Dave Gibbons, idolatrato in Inghilterra per l'eccezionale fumetto, se così si può definite, The Watchman, ancora poco conosciuto da noi.

La Minorsoft è convinta che il Teatro Vittuale sarà il futuro delle avventure elettroniche ed è pronta a lanciarsi in una serie di produzioni di questo genete.

Il primo, attesissimo titolo è Lure of Tempress, che sarà disponibile l'anno prossimo per Amiga, PC ed ST.





Eccow CDNE OF TEMPRESS. la risposta inglese alte avventure delle Sverta-On-line, Lucusfilm Carner e Delphine Software.

COMPUTERMENT

VENDITE SOLO PER CORRISPONDENZA CONSOLES - HARDWARE - SOFTWARE V.le Pisa, 33 - 20146 MI (I) - Tel. 02/40092059

Prodotti di nostra importazione da USA, CINA, GIAPPONE GERMANIA, accettiamo solo prenotazioni con consegna in 5/10/157, giorni, dipende da dove deve arrivare il materiale da voi prenotato, materiale disponibile in magazzino da noi verra' consegnato in ma 72 ore. Non si fanno contrassegni per somme oltre L.200.000, nel caso somme superiori occorre fare il pagamento anticipato.

Super Famicom - Gameboy Megadrive - Game Gear Neo Geo - Amiga - C64 GS Pc-engine GT - Lynx Pc-engine DUO - CD TV Core Grafx II - Super Grafx Turbo Grafx - CD-Rom² CD-Rom Sega ® CD-Rom Super Famicom

I migliori prezzi li trovi qui, prova!

DISPONIBILI A LISTINO TUTTI GLI ACCESSORI E IL SOFTWARE ESISTENTE PER OGNI CONSOLE E COMPUTER. ARRIVI OGNI SETTIMANA CIRCA. RICHIEDETECI I LISTINI AGGIORNATI. WS6AN S

Silent Service, uno del maggiori

hit di un programmatore che ha

Chi è costui?

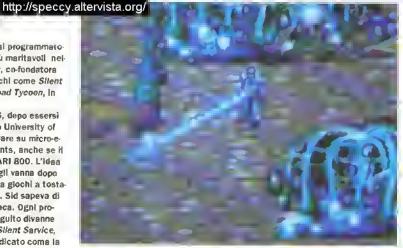
K da un'occhiata al madagilere dal programmatori di giochi per home computer più maritavoli nella storia. Cha ne dite di Sid Meler, co-fondatora di Microprosa e cervello di giochi come Silent Service, F15 Strike Eagle e Raliroad Tycoon, in attesa di Civilization.

La carriera di Sid Inizia nel 1976, depo essersi laureato in Computer Scienca alla University of Michigan. Cominciò Infatti a lavorare su micro-elaboratori per la General Instrumants, anche se il sue primo amora era stato un ATARI 800. L'Idaa del suo primo gloco Halicat Ace, gil vanna dopo aver passato un pomeriggio in sala giochi a tosta-

re aereeplanini avvarsari. Sid sapeva di poterio migliorare a lo feca. Ogni programma realizzato in saguito divanne un successo, o quasi; Silent Sarvice, ad asemplo, venne giudicato coma la migliora simulazione dell'anno (il 1986, per l'esattezza) in America. Francia, Garmania, Inghilterra e Namibia Settentrionala. I suoi giochi hanno raggiunto I due milleni di pezzi vanduti. "Quello cha i videoglocatori vogliono è una sfida continua e una ampia scalta di mosse possibill" dichlara Malar "Amano le opzioni "what if" (cosa succederebbe se). La ganta va al cinema

par vedare azione, e legge libri per la storia, ma se volete essere vol stessi i protagonisti dalle avventure, beh, il computer è l'unico mezzo cha vi permette di lario".

Val cosl. Sidi



L'occhio del Beota 2

Poteta immaginarvi il seguito di un capolavoro coma Eye of tha Beholder*? La US GOLD a la SSI hanno ragistrato i commenti di oltre 500 avventuriari per eliminara i già poco ritevanti difetti dei gioco

Ottre alla trama arricchita di nuovi particolari e un'interazione potanziata, The Legend of Darkmoon, questo il titolo, dispona di una grende verletà di creature e paesaggi (foraste, catacombe, torri, ecc.). Inoltre, il gioco utilizza scene animate fra una sezione e l'altra, dal vari e propri cartoni animeti ella Y's per Pc Engine su CD Rom.

È stata inoltre migliorata l'intarfaccia utente, gestita dal mouse come nel pracadenta apisodio, ma ulteriormanta semplificata. I possessori di PC sono particolarmenta fortunati: potranno infatti glocare a Eye of tha Baholdar 2 glà dal mosa prossimo, mantre i fanatici di Amiga dovranno aspettara fino all'anno prossimo. Mettate in prevantivo il maga di mamoria, comunqua: EDTB2 succhierà tutti i K disponibili del vostro computer.







Meglio Tardi che Mai Il

Fonti molto ettendibili essicurano che la Konami ste per lanciare uno del seguel più attesì nella storia del videogiochi: Elife 21

David Braben, co-creatore del primo gioco, ha levorato a questo progremma per quasi tro anni. Breben ha precedentemente affermato che Elife 2 incorporerà numerose migliorio di tipo grefico e strutturali, comprese la possibilità di esplorare la superficie di ogni pieneta. Dopo una serie di effermezioni contrastanti e contraddittorie, pare che finalmente il gioco uscirà per Super Famicom e CD ROM, ma si parla addirittura di una vorsione speciale per le sala giochi. Non si sa neppure quando Elite verrà convertito per NES, ma Braben è ottimista.

Elite 2 potrobbe concretizzarsi come li successo definitivo per

una software house che ha realizzalo titoli como Teenage Mutant Ninje Turties e la saga Gradius-Cestelvenie, Rimanete in escolto per ultoriori dettagli.



Ad un prezze the dovrebbe siggliars! sulls 45 spriine (plú til 10000 live), gli otto mega su cribuctia di Shadow of the Beatt, nen sono certo regalati.



CARTUCCE BESTIALI

La Psygnosis e la Electronic Arts stanno per lanclare I primi due giochi per Megadrive.

Stiamo parlando di capolavori del calibro di Shadow of the Beast e di The Killing Game Show, il cui titolo non definitivo pare essere Fatal Rewind, un misto tra uno spara e fuggi e un gioco a piattaforme, con il giocatore che prende parte a un Quiz TV del futuro... Allegria!!!

Anche di Shadow of the Beast II è prevista una conversione, ma dovrete aspettare un po', per cui mettetevi il cuore in pace.

CHI TI DROGA TI SPEGNE

L'Argonaul software (Starglider 2 e Birds of Prey, solo per citare due megahit), ha raggiunio un accordo con la Microprose per la realizzazione di un simulatore di volo a breve scadenza, ATAC che ha poco a che fare con quell'ATIC che fu sullo Speccy, in quanto sta per Advanced Tactical Air Command.

Come Comandante Supiemo di 250 agenti speciali, 4 F22, 2 elicotteri e di una base segreta nella posta nella jungla colombiana, dobbiamo fare il possibile per fermare il commercio della droga, prima che raggiunga i mercali internazionali. Non è facile, anche perché i cinque boss che dovrete fronteggiare sono armati fino ai denti e possono facilmente corrompere le autorità.

ATAC quindi, si presenta come un simulatore di volo, ma anche come un complesso programma strategico. Conoscendo l'Argonant non possiamo che aspettarci un 3D solido fluido ed efficace e paesaggi dettagliati.

Il gioco sarà disponibile su Amiga, PC ed ST nei primi mesi del '92,

Fuori di Testa

Foursfield e Imageworks, i creatori dell'acclamato Brat, hanno appena terminato un nuovo arcade diverso dal precedente e totalmente surreale, Suzarain.

Talmente surreale che gli scenari non vi sembreranno troppo diversi dai quadri di Dali, Suzarain sarà, ma forse sarebbe meglio dire "dovrebbe essere", di sponibile per Natale su AMIGA, PC ed ST.

ll giocatore deve cercare di catturare creature malvagie ovunque si rovino. Fortunatamente ha due fedeli assistenti che l'afutano nello scopo, e a mantenersi

ow, cosa succede? Ci siamo appena lasciati l'estate alle spalle e, prima ancora di riuscire ad appendere nell'armadio i nostri pantaloncini corti per rispolverarli la prossima stagione, Natale è di nuovo dietro l'angolo. Nessuno lo sa meglio delle compagnie di software che stanno lavorando tutte di gran lena per inondare il mercato con i loro giochi, grandiosi o scadenti che siano, durante il periodo natalizio, approfittando dei buoni sentimenti. Come se non bastasse, molte compagnie di software che ragionano con mentalità strategica stanno già preparando dei titoli da far uscire addirittura la prossima primavera e anche più in là. Questo mese perciò, in questa rubrica di K cercheremo di fornirvi tutte le informazioni confidenziali di cui siamo a conoscenza per darvi un quadro stringato, ma esauriente dei giochi più interessanti che usciranno nei prossimi mesi. Si va a cominciare...

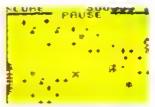


date non da governi - come accade ai giorni nostri - ma da enormi trust, Strike Commander vi fa vestire i panni di un pilota mercenario che deve completare le sue missioni a bordo di diversi aerei super tecnologici. Con questo gioco la Origin ha fatto anche ulteriori progressi nel tentativo di produrre software cmematografico, inserendo una sequenza d'apertura incredibilmente animata e persino titoli di stile cinematografico sulla confezione, Le vendite inizieranno alla fine dell'anno, ricordatevi perciò di fare la richiesta a caratteri cubitali quando scriverete a vostra letterina a Babbo Natale.

CRYSTAL QUEST Data East

Non sono molti i giochi su Macintosh che si possono definire dei classici, ma Crystal Quest è senz'altro imo di quei pochi fortunati. Il gioco che per molio tempo è stato la causa principale di tante ore di lavoro perdute qui alla redazione di K sta per fare il suo debutto su Gameboy, per cortese concessione della Data East. Dobbiamo ammettere che a raccontarlo per iscritto Crystal Quest non sembra molto entusiasmante dal momento che ci si limita a guidare lungo 90 livelli statici una piccola navicella spaziale raccogliendo cristalli ed evitando, naturalmente, orde fameliche di nemici e cattivoni vari. Nella pratica, però, si tratta di un gioco coinvolgente come non mai. Qua in giro, per lo meno, l'ipotesi di questa conversione ha suscitato qualche perplessità perché si dubita che il controllo del mouse molto sensibile alla velocità del gioco originale (l'elemento fondamentale di questo titolo) pos-

sa trasferirsi bene sul joypad della Gameboy a otto direzioni. Ma chissà, forse ci stiamo sbagliando alla grande e Crystal Quest potrebbe rivelarsi un adattamento eccezionale del suo "papanno" su Macintosh. Nessuno più di noi sarebbe felice di un simile risultato, dovete crederci! Il gioco dovrebbe esserimportato dagli Stati Uniti prima della fine dell'anno.



STRIKE COMMANDER Mindscape

Sc appartenete a quel tipo di possessori di PC ai quali piace ottenere dalla propria macchina il massimo delle prestazioni, il più recente prodotto d'oltreoceano della Origin ha tutte le carte in regola per non deludere le vostre aspettative. Frutto dell'ingegno creatore di Chris Robert (Wing Commander), usa la stessa tecnologia in 3D della fortunata serie spaziale e riporta i perso-

naggi sulla terra. Il risultato, bisogna dirlo, è una delle simulazioni di volo più impressionanti e realistiche che si siano mai viste. Ci sono visuali spettacolari di montagne ricoperte di neve e tratti di costa accuratamente rappresentati con tanto di spiaggia e di surf! Ambientato agli inizi del duemila, quando le nazioni saranno gui-



POWERMONGER: THE WORLD WAR I EDITION Electronic Arts

'esperienza definitiva continua. Il primo data disk per il capolavoro strategico della Bullifog promette di condurre il giocatore in trincee insangunate e su fangosi campi di battaglia, in quella guerra che avrebbe dovuto porre termine a tutte le altre. Questo gioco è formato da una serie di campagne belliche indipendenti che si svolgono su una mappa dell'Europa; il giocatore (che siete poi voi) è un comandati-

te alleato che parte dal Nord della Scozia e avanza combattendo i nemici su tutti i fronti europei. Lasciale da parte gli archi, adesso i vostri coraggiosi soldati sono equipaggiati con moderne mitraghatrici, mentre il supporto logistico arriva sotto forma di carri armati potentissimi, che distruggono tutto ciò che incontrano sulla loro strada, e biplani che costituiscono l'unico mezzo di trasporto su acqua. Il gioco sarà in vendita a partire da dicembre per ST e Amiga.







APOCALYPSE Image Works

'ultimissimo prodotto dell'esperto codei Jason Perkins (Thing on a Spring, Monty on the Run, Time Machine) è una versione anni '90 del classico su 64 di Dan Goilin: Choplifier. Ambientato in una remota isola dell'Oceano Indiano nel bel mezzo di una furiosa guerra civile, Apocalypse vi assegna il ruolo di un pilota d'elicotteri ribelle, il cui lavoro consiste nel mettere in salvo dei rifugiati trasportandoli sul proprio mezzo, mentre nella giungla infuria la guerriglia. Grande risalto viene dato alla violenza grafica, con combattimenti "realistici", sangue un po' dappertutto e alcuni tocchi particolarmente indovinati, come una "sangumosissima" sequenza introduttiva e il fancio di napalm sulle sfortunate truppe nemiche. Originariamente il gioco si mittolava Rebel, ma in un secondo momento, a causa delle evidenti similitudini con le sequenze in elicottero del film di Coppola Apocalypse Now, è stato cambiato nel titolo attuale. Quelli che hanno avuto modo di land'are un'occhiata furtiva al gioco durante le ultime manifestazioni del gioco e ono rimasti tutti unanimemente colpiti dalla notevole velocità del gioco e dall'incredibile trama - come accada à sicuramente anche a voi la primavera prossima quando il gioco sarà disponibile.





TIP OFF Aneo

Gli intossieati di Kizk Off che non ce la fanno ad aspettare l'uscita di KO3 la primavera prossima foi se avranno voglia di scambiare i propri tacchetti con un
paro di eleganti Nike per inganuare piacevolmente il tempo che manca all'evento.
Il designer Steve Sereech ha ripreso le avvineenti rontine ehe hanno fatto il successo di Kizk Off e le ha trasferite su un campo da basket; il risultato è Tip Off, la sua uluma fatica sportiva. Mentre TV Sports: Basketsball della Cinemaware regna incontrastato
nelle softeche, Screech spera di ribaltare la situazione con quello che, a suo avviso,
e a tutt'oggi il gioco sportivo con più azione. Nonostante il numero dei giocaton e le
dimensioni del campo siano state ridotte, Tip Off è pronto a ripetere il successo del
suo predecesso e calcistico e a essere altrettanto coinvolgente, grazie all'inserimento di elementi quali la marcatura ad uomo, statistiche di ogni giocatore, e un campionato di lega. Bisogna riconoscere che l'idea di riportare Kick Off su un campo di
baske è davvero molto inter essante; se Steve ri iscrià a concretizzare con successo
un'idea così affascinante fra un paio di mesi avvemo modo di goderci uno dei mielion giochi sportivi. O almeno così si spera





WWF Ocean

Nel caso non lo sapeste il titolo sta per World Wrestling Federation ed è attualinenie il gioco più in voga fra i ragazzi in Inghilterra dopo le Tartarughe. I relespetatori di tele +2 conosectatino già questo fotomeno relevisivo che si presenta
pui come una spettacolare confusione che come una competizione vera e propria
(vero Dan?). La Ocean non è rimasta a guardare ed è pronta a recttare la parte del
vincitore con questa sua originale interpretazione 'sportiva", che vi vede impegnati a tentare l'impossibile sul ring contro Supercampioni della lotta come Hulk Hogan, Mr. Perfect, Macho Mair, Randy Savage, The Big Boss Man, Ultimate Warrior,
Ted Dibiagi. The Undertaker e molti altri ancora. Seguendo a ruota il Summer
Slam, il torneo di lotta della WWF più importante dell'anno, e con molti campioni che in questo mese attraverseranno l'Atlantico per prender parte a combatumenti in Europa. WWF della Ocean è stato perfettamente cronometrato in modo
da sfruttare la lotta-mania nella sua fase culminanie. Pensateci su, potremmo diverti ci non male con WWF.







amicom negli Stati Uniti (rimodellata e rinominata Super NES), prima o poi (meglio prima che poi) anche noi poveri europei riusciremo ad avere fra le mani questo gioco attraverso canali ufficiali. Prima di allora dovremo accontentarci di quello che riuscirà a filtrare at-Iraverso le maglie dell'importazione. Noi di K, in ogni caso, sapremo tenervi informati



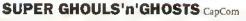
THE TERMINATOR Virgin

ntelligentemente programmato in modo da ricavare profiito dall'eccezionale suc-cesso di Terminator 2, questo adallamento su Megadrive della Virgin del film del 1984 deve essere definito senz'ombra di dubbio la conversione più attesa di tutti i tempi, Assemblato dalla Probe Software, ricrea le scene d'azione più memorabili del film da cui è stato tratto (come il duello all'interno del night-club e il massacro alla stazione di polizia), con il giocatore nelle vesti di un soldato futuristico (Keyle Reese) che cerca di salvare Sarah Connor dall'inarrestabile cyborg. È interessante potare che, apparentemente a causa di una bega legale relativa all'utilizzo dell'immagine di Arnold Schwarzenegger, Terminator compare nel gioco con una figura dalla silhouette piuttosto ambigua. Sul fronte della violenza, invece, non ci sono stati compromessi di sorta e il gioco sfoggia una delle sequenze introduttive migliori dell'anno, praticamente quasi identica a quella del film. Temunator dovrebbe uscire all'inizio dell'anno prossimo, tenete gli occhi aperti.



STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY Electronic Arts

designer statunitensi della Interplay (The Bard's Tale, Castles) si sono lasciati alle spalle gli scenari medievali e hanno optato per qualcosa di prii moderno. Per commemorare il venticinquesimo anniversario della classica serre di fantascienza Star-Tiek, che ricorre proprio quest'anno, hanno piodotto l'ennesima versione elettronica della Enterprise e del suo equipaggio. Nel gioco sono presenti tutti i personaggi ormai noti al pubblico televisivo, come Scott, Chechov, Sulu e McCoy, mentre il giocatore, voi per l'appunto, si trova sul ponte della Enterprise per impegnarsi in 14 missioni, ciascuna delle quali viene presentata come un episodio televisivo. Dovete giocare con motori da tonneggio, gru mobili, programmatori e Jorpediniere mentre vi scontrate con Klingon, Romulani e le navicelle della Federazione dei malvagi. Il gioco è un insieme di strategia/esplorazione e di azione da avventura dinamica, con sequenze di combattimento spaziale all'ultimo sangue in stile Wing Commander. Pare che l'ideatore di Star Trek, Gene Roddenberry, abbia fatto da consulente durante la fase di sviluppo del gioco, per cui se non altro ci si può aspettare sicuramente una descrizione accurata. I proprietari di PC potranno trovarlo in giro intorno a Natale, mentre quelli di Amiga e ST saliranno a bordo agli inizi del 1902.



a star della recente mostra giapponese dedicata al Super Famicom. Super Ghouls'n' Ghosts, viene già acclamata come il migliore gioco esistente su SF. Come era già accaduto a Super R-Type della Irem, il gioco è più o meno simile al

coin-op che lo ha ispirato, con molte acrobazie, esagerazioni e altri tratti tipici. Il giocatore si trova di nuovo nella parte di Sir Arthur Lancelittle, in lotta contro legioni di mostruosi e invincibili nemici per liberare la bella di cui è innamorato. Dal momento che il gioco è da poco tempo a disposizione da noi, abbiamo naturalmente al riguardo pochissime informazioni, an-













http://speccy.altervista.org/ gioco cia siato un po' bistratiato) non è affatto contento si, ha rapito Wizaid e Wizball. Tocca perciò a Wizkid liberarli combattendo attraverso otto livelli di piattaforme e liberando lungo la

strada anche i gattini di Wiz precedentemente rapiti. "Si tratta di un gioco abbasianza originale", dice Chris "Non mi viene assolutamente in mente qualche altro gioco al quale possa essete paragonato". Lo avremo a disposizione fra un paio di mesi; se ci si può fidare della qualità delle ultime offerte della Sensible, dovrebbe trattarsi di un vero e proprio schianto.



PARASOL STARS Ocean

On il sottotiolo di The Story of Bubble Bobble III, non bisogna sforzarsi molto per capire che si tratta del seguito di Rambow Island e della terza printata della saga di Bubble Bobble. Bub e Bob sono di unovo in ballo in forma inmana, ma invece di essere equipaggiati con bolle o arcobaleni questa volta hanno a disposizione piccoli e carinissimi ombrelli multi-uso che usano per difendersi dalle schiere nemiche. In Pansol Stars C'è un ritorno agli elementi stilistici dell'originale Bubble Bobble: l'obiettivo, infatti, è quello di ripulire tunte le schermate da frutti di vario genere piuttosto che raggiungere un obiettivo specifico. Si tratta anche del primo gioco a scorrimento orizzontale, dal momento che Bubble Bobble consisteva semplicemente in una successione di schermate statiche e Rainbow Island aveva uno scorrimento verticale. Attualmente è ancora in corso di lavorazione presso il team interno della Ocean; da quello che siamo riusciti a sapere questo gioco riporterà in voga i giochi "carini" e, bisogna di lo, a buon motivo.

ANOTHER WORLD US Gold

Nonostante alla Delphine Software stiano lavorando alacremente alla versione su video di fi Padrino, hanno ancora un po' di tempo a disposizione per mettere le mani in pasta su qualcos'altro. Fra le varie cose una delle più interessanti è'sicuramente l'originale e innovatrice avventura Another World. Il co-designer di Future Wars Eric Chahi ci ha faticato per due anni e il risultato è, a detta di tutti, il sistema di avventura cinematografica più efficace che

si sia mai visto - pur tenendo conto dell'alto livello che distingue la Delphine Software - con l'impiego di tecniche cinematografiche quali zoom, panoramiche e inquadrature in primo piano in animazione. Anche la trama di Another World, come quella di Future Wars, è un po' inconsistente e racconta le disavventure di uno sfortunato scienziato nucleare che, a causa di un esperimento fallito. viene catapultato in uno strano mondo popolato di alieni. A partire da gnel momento il gioco prosegue attraverso esplorazioni varie e risolnzioni di rompicapo nel tentativo di fuggire da quello strano pianeta. L'uscita di Another World è prevista alla fine dell'anno nei tre maggiori formati a 16-bit.





WIZKID Ocean

Considerata tuttora una delle migliori avventure dinamiche degli anni ottanta. Wizball della Sensible Software suscitò un certo scompiglio quando, nel 1987, ha contrattaccato sul C64. Freschi freschi del successo di Mega-lo-mania gli originali ideatori di Wiz, John Hare e Chris Yates stanno lavorando duro per completare il seguito di quel gioco. Un seguito, bisogna di e che è molto atteso dagli appassionati e che sembra avere le carte in regola per nipeterne le stramberie e l'originalità. Corre voce che i dopo le vittoriose avventure nel Wizworld - Wizard e Wizball si siano innamorati e che da questio amore sia venuta fuori nna dolcc creatura: Wizkid. Il magico topo cattivo

THE CHAOS ENGINE Renegade

Bitmap Brothers, dopo essersi avventurati lo scorso mese nel regno dei giochi "carini" con *Magic Pockets* sembrano recuperare terreno con l'ultima delle loro fatiche. Si tratta del ritorno a un argomento a loto più congeniale, il genere 'violento' che combina l'azione dinamica stile Guantlei e contaminazioni dai Giochi di Ruolo. Il designet del gioco Eric Mathews, per farla finita con gli scenari spaziali visti migliala di volte, lo ha ambientato nell'epoca vittoriana: il Chaos Engine che dà il titolo al gioco è uno dei primi prototipi di computei che non ha funzionato a dovere e sta cercando di stravolgere la struttura del tempo e dello spazio, I giocatori, che possono arrivare a tre, devono cercare di impedire il disastro e, facendosi strada all'interno della fabbrica dove è custodito il computer, distruggerio, Matthews è molto orgoglioso delle sfumature da Gioco di Ruolo della propria creatura che consentono al giocatore di creare personaggi con personalità individuali e del sistema che distribuisce bonus solo se il giocatore ce la mette tutta durante il gioco e non molla ai propri compagni il "lavoro" che c'è da fare. A completare il tutto, il mago della grafica Dan Malone ha compiuto un lavoro eccellente nel ricreare l'atmosfera del periodo storico in cui il gioco è ambientato. L'uscita del gioco è prevista all'inizio del 1992.





CYBER FIGHT Electronic Arts

Niente può essere paragonato a una coppia di enormi robot che combattono l'uno contro l'altro per creare un fiero spettacolo di vecchio stampo, e la Electronic Art, naturalmente a couoscenza di questo irend, ha il gioco che risponde perfettamente a queste caratteristiche. Cyber Fight è stato progettato dalle fumanti ineningi di Michael

Powell. Vi troviamo robot grandi e grossi stile Transformer che si affrontano, equipaggiati con armi devastanti di ogni tipo e nitratti con modernissime tecniche sfumate per potenziare il realismo della iappresentazione e aumentare il coinvolgimento del giocatore. Per il momento Cyber Fight sarà disponibile solo su PC e dovrebbe essere in commercio entro la fine dell'anno, o almeno così si spera. Le versioni a 16-bit, quasi sicuramente, saranno disponibili un po' più avanti.

NOVEMBRE 1991 K 13

Freggiene

ei giorni 5 e 6 ottobre si è tenuto a Milano il secondo campionato italiano di *Kick Off.* Per chi non c'era, e per chi non è potuto venire, scopriamo come è andata.

Milano, una piovosa giornata d'ottobi e simile a molte altre. In un isolato padigliotte all'interno della Fiera un centinato di persone si affoliano e si accalcano nei 300 mq della sala Bizzozzero. Il motivo può sembiate bizzario, ma allo stesso tempo è semplice: si sta svolgendo la fase finale del Il Torneo italiano di Kick Off, organizzato da K con la collaborazione della Leadere il patrocunio di Abacus.

I partecipanti, provenienti da lutta Italia prendono ordinalamente posto all'interno della sala in trepidante attesa per sapere in quale girone giocheranno. Per lutti è imperativo evitare un nome: Luca Caldiero, il campione uscenle.

Quest'anno il campionato, a causa delle defezioni di alcuni soficenter, era strutturato in la gironi da 6 squadre e due gironi da cuique. La fase finale, a efiminazione diretta, prevedeva la partecipazione dei 14 vincitori dei rispettivi gironi più i due migliori secondi dei raggruppamenti di sei squadre.

La conformazione della fase eliminatoria della giornata di sabato prevedeva durique la partecipazione di 82 concorrenti che sarebbero dovuti diventare sedici per le finali della domenica.

La seconda edizione del torneo presentava volti nuovi e vecchic conoscenze. Caldieto eta logicamente ammesso di diritto. Aiazzi, il semifinalista dello scorso anno, eta riuscito a vincere le selezioni della sua città, e altri ancora che asevano già partecipato alla scorsa edizione.

Il rito dell'estrazione dei giuoni veniva seguito in religioso silenzio dai partecipanti. La optizia che faceva più scalpore era che Caldiero e Aiazzi, i finalisti dello scorso anno, erano nello stesso girone, uno dei due avrebbe dovuto innunciare alla fase finale,

A causa del ruardo accumulato tra l'atrivo di tutti i partecipanti e l'orario previsto per l'inizio del campionato, le partite venivano ridotte da due tempi da no ministi a due tempi da 5, cosa questa che mandava in bestia chi si sentiva maggiormente preparato sulla lunga distanza.

La giornata di sabato scorreva senza particolari acuti, fatta eccezione per lo scontro Caldiero-Atazzi, decisivo per il passaggio del turno, che molti ritenevano la rivincita del-



Scotto fra Claric. Caldiero (a tion) (a) e Alazz, în pose davanti al nostro Totografo II foro incontro ha saputo rayviyare gli entire. Quast, entip il fioremino ne (puto prendera la rivincità sul fotnese. Tuctuvia, Arazzi Ne

Si criginare Nerell per ever formir la macrima folografica les seccritos per quecer sersor

E' STATA SOLO FORTUNA?

L'Italia Iudica può oggi applaudire un nuovo idolo. Luigi Freguglia di Mortara, in provincia di Pavia, è il nuovo Campione italiano di Kick Off. Cerchiamo di conoscere meglio il personaggio che entra di prepotenza nell'albo d'oro della nostra manifestazione.

K: Avresti scommesso su te stesso?

Luigi Freguglia: Conoscevo le mie capacità, ma sapevo di avere di fronte gente in gamba. In Kick Off, come nel calcio vero, oltre alla bravura bisogna avere una certa dose di fortuna per vincere. Diciamo che sono stato più fortunato di altri.

K: La tattica che hai utilizzato nel torneo è stata la chiave di volta del tuo successo? LF: Certamente è stato un punto importante del mio modo di giocare, penso che tutti coloro che hanno sviluppato una loro tattica credessero fosse il modo migliore per affrontare qualsiasi avversario. L'unico problema negli incontri di questo tipo è che non puoi adeguare la tua formazione in base a quella dell'avversario perché non l'hai mai visto giocare. Non è possibile fare pre tattica insomna.

K: Con chi dividerai il tuo viaggio a Londra?

LF: Come sembra essere di moda nel mondo del calcio, su questo argomento mi chiudo in silenzio stampa.

Voci di corridoio ci dicono che Freguglia vuole cambiare il viaggio a Londra con l'equivalente in videogiochi. Contento lui...



[initizra] È proprio vera chr la realarus regili si del atr subendo una vera e propria "escali tunh" Anche in un ambiente austrirat coma quello dalli Firiri di Mirreo questi laporii i hanno modo di dimostrara la loro indoir laconorsia.

OTTAVI		
Filonzi · Allberti 4·2/4-	\$	
Alazzi - Guazzoni 7-5/3:5	2	
Olivleri - Vecchio 4-2/7-4	1	
Gaetani - Romolini 1-1/6:	1	
Ottaviani · Vanden Hewei 0.4/1.5	2	
Prandini - Cespites 4-4/1-	3	
Ragionieri - Logiisci 6.0/1-		
Frequelia Favitta 10.4/7.	5	
QUARTI		
Filonzi Guazzoni 2.4/2.4	4	
Olivieri - Romolini 3-2/2-	2	
Vanden Hewel - Cespites 3-0/2-	1	
Ragionieri - Fregugiia 2.2/3	4	
SEMIFINALI		
Guazzoni - Olivleri 3-3/3:-	4	
Vanden Hewel - Freguglia 1-7/1-	5	
FINALE		







Ragig Paghrintir litr prora della Virouality (DOD) La RC (ligra na na portato un esemplarir i l'Iorneo di Kirpi Off ottennodo un glande

lin a ini i quattro finciata Da sini ira Guazzoni Olivicir, Freguglia e Van Den Hewdri

(Sopral I giudiri di K. Ezhiaro che con l'acce del genrir i chiunque vengano dei dubbi rulla i rigolar-ta pel torneo.



Sopraj Hu Lir Meng il turneo na un seport intalinaziona e IA destraj l'iregular pri mieto na filicando Albimi e Notari dalla Loader





Olivieri - Frequgila

Di Glalappa's ce n'è una...

Nel corso del torneo il nostro Tiziano Toniutti, vignettista, cantante, musici-

sta, Ape Car Oriver, residente a Roma ha voluto Iniziare la difficile, ma sicuramente gratificante, carriera di telecronista. Una delle sfide trasmesse su schermo è stata Infatti commentata da Tiziano che, dopo solo pochi secondi ha sentito il peso dell'essere schernito da un folto, quanto esigente pubblico. Scusatelo se potete, è ancora giovane. Vai Ilzià. nite, trasmessa su grande schermo, riproponera il lufo e i coni da stadio che si erano visti nella precedente edizione. A Caldiero sarebbe bastato pareggiare per garantitsi il passaggio del hirmo, un po-come l'Unione Sovietica nei confronti dell'Italia, ma, dopo fasi di risultato alterne (Caldiero conduceva per 3 a.2), la sorte arrideva ad Aiazzi che s'agguidicava l'incontro per 4 a.3, l'uca Caldiero, il campione iraliano ed europeo (90, cra fuori, sinceramente non l'arremmo mai creduto possibile.

la finale dello scorso anno. Questa sfida accendeva gli ani-

7-6/2-4

La domenica si presentara decisiva e spietara per i sedici finalisti. Sfide a climinazione diretta, due partire, andata e niono, potevano decietare il successo o la mesta sconfiita per i sedici migliori giocatori di *fuck Off* di tutta Italia.

I risultati (vedi il Box) degli ortari sancivano l'eliminazio-

ne di alcuni partecipanti che si erano distinti nelle eliminatorie. Favitta, imbattuto nella giornata di sabato veniva battuto da Freguglia (che di li a poco sarebbe direntato Campione italiano). Tony "non toccatemi il cappello" Loglisci veniva battuto da Ragionieri, imico in grado di dare davvero filo da torcere al fitturo Campione. Ogni eliminazione veniva presa con sportintà dai partecipanti, ma pochi riuscivano a nascondere ima punta di rammarico.

Gli ottari lasciavano spazio ai quarti. E la dominazione della provincia di Pavia diventava evidente, Guazzoni e Fregugha (entrambi prorementi da Mortara) erano dire dei quattro semifinalisti. Completavano il quadro Olivieri e Vanden Hewel. Il tabellone prevedeva gli accoppiamenti tra Guazzoni. Olivieri e Fregugha - Vanden Hewel. Freguglia superava l'ostacolo con un secco 1-7/1-5. Mente la sfida tra Olivieri e Guazzoni teneva con il fiato sospeso gli spettatori fino all'ultimo terminando a favore di Olivieri di stretta misura. I nomi dei due finalisti 1991 erano decisi. Luigi Freguglia e Andrea Olivieri.

La doppia sfida eta trasmessa su grande schermo e il tifo degli spettatori raggiunger a l'apice. Il pramo incontro terminava con la vittoria di Olivieri. Nella seconda partita, Fregnglia metteva ili mostra tutta la sua classe e, dopo essere passato in nello vantaggio, riusciva a contenere le sfurrate avversarie. Il campo dava ragione alla sua tattica.

Un'altra piovosa domenica un'anese giungeva al termine e l'Italia guadagnava un nuovo Campione.

RETURN TO EUROPE

Return to Europe è il nuovo data disk dell'Infinita saga di Kick Off. Le nostre perplessità rimangono. Il gioco prevede il disputarsi delle tre coppe europee con trentadue squadre ciascuna di varie città (!) d'Europa. Torino, Venezia, Roma sul versante italiano. È possibile cambiare il nome delle squadre e il colore delle maglie, ma vi sembra sufficiente per spendere 19900 lire?

I NUMERI OI KICK OFF

- Come le ragazze che hanno partecipato alle fasi elimianatorie della seconda edizione del torneo di Kick Off.
- 83 Sono i gol segnatl da Luigi Freguglia, Il nuovo Campione italiano di Kick Off nella fase finale del torneo.
- 4 · I gol subiti quest'anno da Caldiero da Aiazzi. Possono sembrare pochi, ma sono bastati per estromettere il Campione uscente dalla fase finale del campionato.
- 57 I gol segnati da Olivieri nella fase finale del torneo.
- 2000 e plù I partecipanti alle selezioni locali del torneo.

ALE 3

acconti sulla trama del nuovo film di Alien se ne seniono ormai da mesi. Voci di inisteriose mucche spaziali e di Ripley che fa fuori degli Alieni con asce spaziali hanno causato molta costernazione fia il pubblico dei cinefili. Fino a questo monento, tuttavia, nessuno poteva dirsi veravmente sicuro di quale sarebbe stato l'argomento di questo movo film.

Alien 3 si apre con l'atterraggio di Ripley su un pianeta lontano e ostile a bordo di una capsulo spaziale. Nessuno conosce il motivo di questo atterraggio di fortuna. Sul pianeta, la protagonista scopi e una piccola colonia di prigionieri - custoditi da un gruppo di guardie ancora più ristretto che stanno pagando il loio debito con la società, lavorando nelle miniere metallifere del luogo.

distruzione di LV426 alla fine del secondo film (Alien 2) si rivele i acompletamente inutile.

Poiché la colonia è abitata prevalentemente da prigionieri, i tentativi di Ripley di combattere l'alieno sono ostacolati da una serie di 'precauzioni di sicurezza" che impediscono di portate armi da fuoco nella colonia. Ripley, in qualche modo, deve convincere i prigionieri e le guardie a unitsi e distruggere la minaccia aliena prima che questa li distrugga.

L'argomento si presenta eccessivamente generico. Potreste chiedervi, a questo punto, come si sia riusciti a ricavare un goco da una trama di questo tipo. E, francamente, non avreste huti i torti...

II Gioco

La Probe Software, con base a Croydon, é il fortunato team di sviluppo che ha ricevuto dalla Mirrorsoft la licenza di conversione del film. Il contratto parlava di una versione del film molto vicina all'originale e da realizzare per tutti i formati più importanti. Perciò, a causa di tempi di consegna piuttosto ravvicinati che si profilano all'onzzonte, la Probe ha deciso di sviluppare il gioco principalmente su Megadave e in un secondo tempo di convertire da questo le versioni successive.

Mentre il codice è ancora alle prime fasi di sviluppo, la

Può darsi che nello spazio non vi sentano urlare, ma è probabile che vi sentano piangere... per il seguito di un film. Gli appassionati del genere di tutto il mondo si stanno preparando alla terza puntata di Alien, con tutto il suo contorno di strane meraviglie cinematiche. E così, mentre alla 20th Century Fox stanno dando gli ultimi ritocchi al film, la Probe Software sta alacremente lavorando a un paio di conversioni per computer da casa...





Non si può dire che sia un posto 'affascinante'. Essendo stato gestito dalla Compagnia fino a questo punto, è quasi in completa rovina. Tutti i prigionieri, infestati di malattie e disgustosì a vedersi, sono stati iapati a zero per sconfiggere la virulenta epidemia di pidocchi che li ha colpiti. È questo aspetto dei prigionieri che ha fatto parlare di monaci spaziali a proposito di Alten 3.

E cosi Ripley si prepara a passare un breve periodo di tempo su questo triste pianeta prima che arrivi una navicella spaziale che la riconduca all'amatissima (te la raccomando!) civiltà terrestre. La nostra piotagonista però, non fa nemmeno in tempo a scendere dalla sua navetta che subito le si presenta la prima grande sorpresa. Un alieno, vaí a capire come, è sbarcato sul pianeta insieme a lei ed è tutto occupato a l'agocitare e "imballare" i prigiomeri. Se quest'operazione riuscirà, hatto il lavoro fatto con la



La nostre eroina, l'ufficiala di volo di prima classe fipley impegnata in una animitaziona sospesa non troppo salutara. Sa sabesse cosa l'aspecta al suo ri sveglio sul pianeta minerario, continuerebbe volentieri a dormire — magari per sambre.





trama del gioco è stata completata ed è già chiaro che i giocatori che si preoccupavano della mancanza di azione a colpi di fucili possono dormire sonni tranquilli. Questa la dichiarazione di Tony Beckwith della Mirrorsoft: "Certo, nel film vero e proprio non ci sono armi da fuoco, ma siamo riusciti a ottenere dalla Century Fox l'autorizzazione a usare tutto l'armamentario dei primi due film. Abbiamo in questo modo lanciafiamme, granate e fucili al plasma. Ci sarà un mucchio di azione nel gioco, questo è certo!".

Il presupposto di base del gioco è semplice. I livelli del pianeta con scorrimento a parallasse formano lo scenario di un flusso continuo di gioco. Ciascuno degli ono livelli principali del film corrisponde nel videogioco a modificazioni di carattere grafico. Ripley deve attraversare la colonia, liberare i prigionieri che sono stati "impacchettati" dagli Alieni e distruggere gli insettoidi che vagano sul pianeta. Alla fine di ogni livello Ripley deve sconfiggere una Madre Aliena per potei passare al livello successivo. Se non ci riesce, i prigionieri diventeranno vulnerabili agli attacchi dei cari insettorii.

Pare che i responsabili della Century Fox, strano ma vero, siano stati disponibili, durante la lavorazione del film con quelli della Mirrorsoft. Ancora Beckwith: "Ci hanno consentito di avere accesso ai set di produzione del film







Il film atunge a levello vinvo de pelikola coma "La Cosa" a gli attr episodi della sena Alien Gli aleri sono di turte le dimensioni e tutte le forme, ma il loro scopo è unicò : impossessana dei corpi dai coloni per fame dei bachi.



e auche di osservare con attenzione gli Alieni. Abbiamo portato i grafici sui luoghi di produzione e abbiamo passato molto tempo a definire bene tutti i dettagli e i particolari. Non ci sono diibbi che si tratterà di un gioco ben fano:

Un altro ostacolo con cui dovranno confrontarsi i giocatori è la presenza di "abbiancatori" di facce (vi ricoi date il primo film?). Queste piccole canaghe corrono con le loto otto gambe sul pavimento e si buttano sulla faccia del giocatore, cercando di impregnarlo con il seme malvagio degli alieni. Il giocatore dovrà ncorrere a movimenti simili a quelli usati nel coin-op delle Turtles per liberarsi da queste piccole pesti, dicono alla Mirrorsoft.

Dal punto di vista giafico la conversione dal film al gioco è stata sorpicindentemente facile. Poiche tutti gli immani presenti nel gioco hanno il cranio i asalo e sono somaticamente molio simili, è stato possibile risparmiare un mucchio di spazio e usare la stessa grafica! Gran parte del gioco si svolge in camere sotterranee per cui l'atmosfera sarà prevalentemente oscura e tenebrosa (guardate alcuni fotogrammi del film che vi inostitamo e vi renderete conto di cosa intendiamo dire).

Secondo le previsioni il gioco dovrebbe uscire all'inizio del prossimo anno. Le promesse sono allettanti: Ahan 3



Una taikimonianza dai prohimapro dotti della Milatoriotti Sule giu pet la pendanze di San Francisco in Gileg Heat a all'internò dal guisti di tartoriga nella conversione del coir op della Furtiar



An programmatori della Probe è stato concevut libeto accesso a vet impritur il film ana un lavorarione presso i Anewood Studio, pei permettera loro di interana l'altimosfara della pellipota all'inferno del gioco livella foto a unistra ecco un programmatore che cerca di inimadesima si nella parta della vittima (Oli, stamo prierzanoo) il







dovrebbe garantire il thrilling e il coinvolgimento che gli alin giochi ispirati ai primi due episodi-film non sono stati capaci di creare.

Gli Altri Due

Nessuna videoteca potrebbe di si completa senza questi due film d'assalto, che potete trovare facilmente, e senza troppo danno per le vostre tasche, dal vostro fornitore di videocassette.

Alien (id.: 1979, Ridley Scott)

Può essere definito l'horror spaziale per antonomasia. Uscito solo due anni dopo Guerre stellari, Alien presentava una visione dello spazio molto diversa da quella che avevamo visto nell'altro film. L'azione si svolge a bordo della Nostromo, una nave spaziale enorme e quasi vuota, dove un insenoide invasore decima da solo l'equipaggio costituito da sette persone, Mnoiono tutti ad eccezione di

Ripley, un ufficiale di volo rappresentato con efficacia dalla convincente Sigourney Weaver, che alla fine rimane da sola a difendersi dal mostro alieno e a provvedere a se stessa. Nonostante parte del design spaziale appaia un po' datato (grandi piastre bianche e LED memolanti), il design di Alien (di R. Geiger) e eccellente, e l'aumosfera dominante di tensione e di pericolo sempre in agguato è ecceziorale.

Alien 2 (Aliens - 1986, James Cameron)

È stata ima grossa delusione per molti appassionati del genere che avevano apprezzato il primo film. Alien 2 è stato definito da molti critici, con un'espressione forse un po' pesante, il Rambo dello spazio. Se il regista Cameron ha eliminato quasi tutte le tecniche che nuscivano a creare suspense, è riuscito anche a creare, con il suo particolare approccio al tema, una nuova generazione di fan della

LTRE COSE!

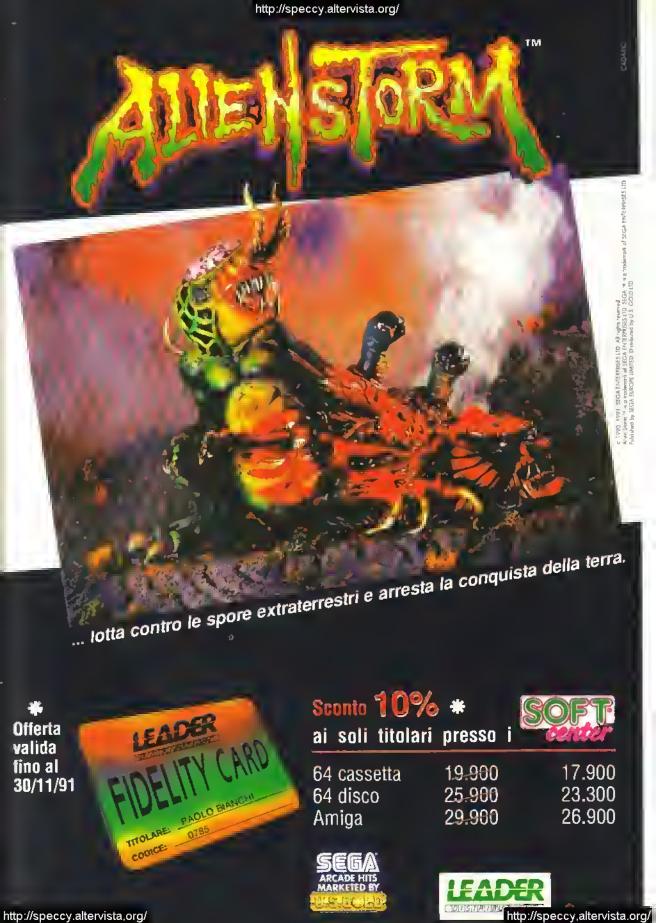
Alla Mirrosoft, occupatissimi come sempre, hanno in lavorazione altri due titoli fantastici che salanno pionti per Natale,

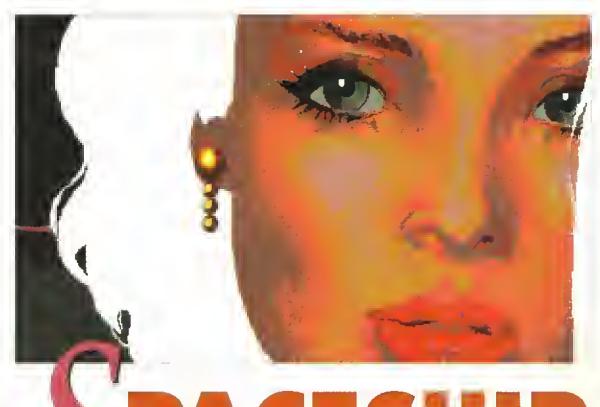
Cisco Heat à un gioco di corse automobilistiche (su una macchina della polizia) con due giocatori. Voi impersonete un poliziotto di San Francisco nel sno giorno libero e vi trovete a gareggiare contro del colleghi per accaparrarvi il titolo di migliore guidatoro di tritta la città. Un gioco pieno di brividi e di grande coinvolgimento, non c'è dibblo.

Il coin-op delle *Turties* ha anperato alla grende le espettetive di tutti, sie per quanto rignarda le ceratteristiche e le performance del coin-op, sia sul piano della qualità. Tra breve i giocatori potranno godersi nna versione domestica del gioco.









enendo presente che il Macintosh è sempre stato
presentato come un computer più "amichevole"

to finalmente a fuggire dal pianeta vi
Spaceship Warlock e inviato a depre

Blade Runner
nella tranquillità
di casa vostra grazie
al fedele Macintosh
e a qualche compact disc...

stesso tempo i punti di forza del Mac.

Venduto come un film interattivo su CD-ROM (in effetti si tratta proprio di questo) è stato gitato addirittura in Cinemascope, un espediente che ha consentito di far stare più immagini sul disco. La trana ricalca fedelmente quella di un classico B-Movie degli anni '50' un terrestre solo e senza soldi su un mondo alieno cerca di sopravivere in un ambiente ostile e dopo essere riusci-

del PC IBM, bisogna ammettere che per qualche

strana ragione ha sempre sofferto di una certa carenza

Spaceship Warlock di Mike Saenz - il creatore di

"Shatter", il primo fumetto computerizzato - cerca di

colmate questo intollerabile divario valorizzando alfo-

di software ludico interessaute.

to finalmente a fuggire dal pianeta viene catturato dallo Spaceship Warlock e inviato a depredare la galassia e combattere contro l'impero.

Il livello di interazione è molto elementare e si basa su azioni che si possono complere con la tastieta come prendere la mira e sparare. Ma del resto si tratta di un film e usare il termine "gioco" metterebbe in discussione rumerosi altri aspetti (giocabilità, varietà e così via) che nou potrebbero in alcun modo meritare la suffi-

Il film è ambientato in un lontano passato ai tempi della conquista dello spazio da parte della razza umana e della fondazione dell'impero che governa gran parte della galassia conosciuta. Sfortunatamente gli umani non sono l'unica tazza e cominciano a perdere parte del loto potere quaudo le gigautesche astronavi dell'impero di Kroli iniziano a "oscutare soli e distruggete mondi". Dopo una lunga e terribile guerra l'umanità deve piegarsi all'impero di Kroli e la Terra viene presa come ostaggio e portata in un altro sistema solare sotto il coutrollo degli alteni.

Mentre la razza umana è costretta a servire l'impero, un gruppo di pirati dello spazio si ribella al volere degli alieni cercando di colpire i loro preziosi carichi commerciali. Guidati dal leggendario comandante ribelle Hammer sfidano l'impero e partono alla ricerca del loro pianeta natale. Dopo questo nutrito prologo il giocatore si trova nelle oscure profondità dello spazio con un solo pianeta visibile in lontananza. La musica



20 K NOVEMBRE 1991











ARLOCK

sale di tono mentre ci si avvicina sempre più con concitate pressioni sul pulsanie del mouse. Sullo schei mo compaiono alcuni dati sul pianeta. La città in cui si arriva è sicuramente stata ispirata da Blade Runner perché l'atmosfera è identica e i taxi hanno degli apparecchi.

antigravità al posto delle ruote.

Manifesti sui muii dei vicoli avvertono che un pericoloso criminale si trova nelle vicinanze e che esiste una grossa taglia sulla sua testa che potrebbe diventare del giocatore nel caso nesca a sopravvivere.

A ogni incrocio giossi schermi mostrano un Kroll che consiglia di pagare le tasse e comportaisi bene. Nello stesso posto si trova un Comlink da cui è possibile chiamare, ricevere informazioni e comperare biglietti per il fax se si hanno a disposizione dei crediti.

L'intera area in cui siere arrivati è stata isolata dalla polizia aliena occupata nella cattura del criminale. Megho entrare in un bar e ordinare un
drink ma, essendo privi di crediti, si viene subito
cacciati a calci ancoi prima che lo spogliarello ologiafico sia iniziato. Acc... Deve essere un giorno
molto fortunato petché poco dopo ci si imbatte nel
criminale alieno ricercato intenzionato a rapinarvi
di tutti i crediti (...). Per fortuna gli alieni non sono
un problema per gli umani dotati di un Maciutosh
ed è uno scherzo renderlo inoffensivo premendo il
pulsante del mouse ripetutamente sulla sua faccia.

Rubare la sua carta di credito serve come prova per intascare la ricompensa per la sua cattura e l'avventura può incominciare.

Sebbene Spaceship Warlock permena di spostarsi e di interagire con i vari personaggi, non consente la totale libertà di movimento tipica delle avventure. Seguire la trama del film è quindi molto importante se non si vuole finne in un vicolo cieco e ripartize dall'ultima posizione salvata. Ci sono alcune soluzioni alternative ma la complessità dei problemi è minima. La strada da seguire è ben delineata. Il CD-ROM è spiendido, ben congegnato e realizzato mericolosamente. El dotato di superba grafica a colori a 8-bit, di una colonna sonora densa d'atmosfera, di sequenze paragonabili a Guerre Stellari o Blade Runnei. Il piogramma è comunque liinitato dal livello di interazione oltre a essere rallentato dall'hardware (si consiglia un Mac II con un lettore di CD-ROM con tempo d'accesso di 380 millisecondi o inferiore) e dal software che lo pilota (Macro Mind In-





I rivenditori autorizzati:

PIEMONTE - VALLE D'AGSTA

ABA ELETTRONICA - V C. Fossam, S.P., 101 00 TORINO
ALEX COMPUTER - C.sa Fiscala, 3334, 10100 TORINO
AMERICAN GAMES - V Sacchu, 26/9, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C so Allien, 26, 14100 ASTI
GAMES - C so Allien, 26, 14100 ASTI
A. T.I.N SERVICE - V I Vrea, 4/A, 10034 CHIVASSO (TO)
COMPUTER HOME - V S Donald, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER REMPLE - C.so Lamarmore, 33, 15100 ALESSANDRIA
COMPUTER REMPLE - C.so Lamarmore, 33, 15100 ALESSANDRIA
COMPUTER REMPLE - V. Salase, 5, 13100 VERCELU
ELEITRONICA SAS - V Scalise, 5, 13100 VERCELU
ELLIOT COMPUTER - P zza D Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
FOTOSTUDIO TREVISAN - V Martin, 133, 13014 COSSATO (VC)
IL COMPUTER SERVICE - V Sitadella, 235/A, 10100 TORINO
INFORMATIQUE - V Reg Amenque, 31, 11020 QUART (AO)
MAGLIGLA - V Porpora 1, 10100 TORINO
MATRIX - V Monginevro, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V Bandello, 19 15057 TORTONA (AL)
PUNTO BIT - C so Langhe, 26/C, 12051 ALBA (CN)
PUNTO VIDEO - C.so Risporgimento, 399, 26100 NOVARA
ROSSI COMPUTER - C. SO Nizza, 42, 12100 CUNEO
SIGEST - V Bertodano, 8 13051 BIELLA (VC)
SOFTEL - V Nizza, 45/F, 10100 TORINO

LOMBARDIA

BCS - V Montegani, II, 20100 MILANO
B & B - V Cadolini, 6: 21013 GALLARATE (VA)
BIT 84 - V Italia, 4; 20052 MONZA (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP - V C RAVIZZA, B, ang. R SANZIO, 20100 MILANO
COMPUTERLINE - V V Veneto, 9; 24042 CAPRIATE (BG)
DATA FOUND - V A Votta, 4: 22035 ERBA (CO)
FLOPPERIA - V Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FUMAGALLI - V. Carroli, 48, 22053 LECCO (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V Independenza, 88/90 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P zza Repubblica, 3; 21046 MALNATE (VA)
LU MEN - V S Monica, 3/Ang. V le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANITRONICS - V C Plino, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.Ili Broozeti, 37, 20100 MILANO
MASTER PIX - V S Moya. 3; 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MISTER BIT - Galleni Cito Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
NEWEL - V Mecmation, 75, 20100 MILANO
POLARIS - V, Morori, 84, 24100 BERGAMO
REPORTER - C so Gambaidi, 25, 26100 CREMONA
RIGHI ELETTRONICA - V C Bernasconi 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
SENNA - V Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V VIruvio 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C - V - Broseta, 1, 24100 BERGAMO

TRIVENETO

AL RISPARINIO - V le del Lavoro, 18 m) 8, 3505 ROVERETO (TN)
BIT SHOP - V Cairol, 11, 35100 PADOVA
CASA DELLA RADIO - V Adgento 47/49, 33100 VERDNA
CASA DELLA RADIO - V Adgento 47/49, 33100 VERDNA
CASH TAUA - V Roma, 82, 39055 LAIVES (82)
COMPUTANIA - V Cailo Leoni, 32, 35100 PADOVA
COMPUTER PLINK - V S. Sieland, 2970, 30100 VERIEZIA
COMPUTER POINT - V Roma, 63, 35100 PADOVA
COMPUTER SERVICE - V Rossini, 16, 356 S CITTADELLA PD)
COMPUTER SERVICE - V Rossini, 16, 356 S CITTADELLA PD)
COMPUTER SHOP, V P RIGHT, 6, 354 DO TRESTE
CRONSTN V Galido, 25, 38400 TRESTE
GONZATO BRUNO - V Parobon, 30, 35010 LINENA (PD
GUERRA EGIDIO - V Besculsia, 20/A, 30173 MESTRE (VEI
MOFERT - V Leopatin, 82, 33100 UDINE
PRESTIGE MATTEUCCI - V Museo, 54, 39100 BOLZANO
SIDESTREET - L.go Parobini, 36061 BASSANO (VI)
ZUCCATO - C so A, Palanto - 18, 36100 VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - Poza della Liberta, S. -. 48018, FAENZA (RA)
A.T. E. INFORMALICA. E.go Parente, 14-26, 431.00 PARMA
BUSINESS POINT - V. CA76 MAY, 85, 441.00 PERRARIA
CARTOLERIA PORTIANGA - V. PEURADORIA ROLLOGORIA
CARTOLERIA STERLINO - V. MUNI, 75/A, 401.00 BOLLOGNA
COMPUTER IVEO CENTER - V. Campo di Marie, 122, 471.00 FORLI
COMPUTER VIDEO GENTER - V. Campo di Marie, 122, 471.00 FORLI
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 421.00 REGGIO EMILIA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 291.00 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40069 S. LAZZARAO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavouri, 155/A 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Baltista, 17, 411.00 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mari Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MD)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 401.00 BOLLOGNA
MORINI S. FEOERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLLOGNA
NON STOP S. p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO IBO)

POOL SHOP - V Emilia S Sielano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA RED & BLACK - V M Is Rotondo, 16/B, 41012 CARPI (MO) S & A - V Spellanzani, 32, 41100-MODENA ZANICHELLI - V Salli, 78/B, 43100 PARMA ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 8, 43100 PARMA ZUCCHERELLI - V. CAPOUI, 74, 48100 RAVENNA

LIGURIA

A B M COMPUTERS - P.zza de Ferran, 2/R, 16100 GENOVA ACC. COMPUTERS - P ta Parma, 28, 19035 SARZANA (SP) CENTRO HI-FI MALASPINA - V Repubbica, 38, 18036 SAHREMO (IM) INPUT - V Lungomane Pagli, 37/R, 16100 PEGI I (GF) PAGLIALUNGA - VICO Locel, 6, 16035 RAPALLO (GE) PLAYTIME - V Gramsci 3/57/R, 16100 GENOVA VIDEO CAR - C so Cavour, 258 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO · V S. Croce, 53, \$5100 LUCCA
COMPUTER SERVICE · V Dell'Umona 7, 58100 GROSSETO
CÓMPUTER SHOP CENTER · P zza Curlatone, 143, \$5100 LUCCA
ELECTRONIC DREAMS · V Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ELECTRONIC SHOP · V Delta Madorna, 49, \$1100 PISTONA
ELECTRONIC SERVICE · C Centostelle, 5/A-B, \$0100 FIRENZE
ELETTRONIC SERVICE · C SO Matteott, 48, \$7023 CECINA (LI)
ETA BETA · V S. Francesco, 80, \$7100 LIVORNO
EUROSOFT · V, del Romito, 1/D R, \$61100 FIRENZE
FUTURA 23-V, Gamtion, 19, \$7100 LIVORNO
IDEA SOFT · V A Vespucci, 98, \$6100 PISA
IL COMPUTER VECOLI · V . Colombo, 216, \$6043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
IT LAB · V Aurelia Nord, 98, \$5049 VIAREGGIO (PI)
LOAD & RIW. · Y XX Settembre, 56, \$4011 AULTA (MS)
M, C. INFORMATICA · V D. Chiesno, 4, \$8025 PONTEDERA (PI)
MASTER ELETTRONICA · V V Alombin, 39/C, \$0047 PRATO (FI)
NEW COMPUTER SERVICE · V D. Allanti, 2/B FI 190 FIRENZE
PUNTO SOFT · V. Torclooda, 1 / # \$1100 FIRENZE
TELEINFORMATICA · V BIODZING, 35, \$100 FINENZE
WAR GAMMES · V · R. Sanzino, 38, \$100 FINENZE
WAR GAMMES · V · R. Sanzino, 38, \$1100 FIRENZE
WAR GAMMES · V · R. Sanzino, 38, \$1100 FIRENZE
WAR GAMMES · V · R. Sanzino, 38, \$1100 FIRENZE
WAR GAMMES · V · R. Sanzino, 126/A, \$0053 EMPOLI (FI)

UMBRU

COMPUTER STUDIO'S - V IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG) ETABETA COMPUTER - P zza S Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)

ABRUZZI

COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA 3 D COMPUTERS - V. Sallustio, 57/59, 67100 L'AQUILA

LAZIO

ARICO GIQVANNI - V. Magna Giecia, 71, ROMA GIGLIO LUIGI E C. s.n.c. - V. Vitruvio, 282, 84023 FORMIA (LT) METRO IMPORT "V. Donalello, 37 a/bc, 00193 ROMA PAOLINI DI CROCE CLAUDIA E C. + V. Paolini, 94, OSTIA LIDO (RIM) SA MA ELETTRONICA S.n.c. - V. Due Giugno, 34, TIVOLI (RIM)

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C so Gairbaldi, 65, 841 00 SALERNO
FLIP FLOP - V Appra, 56, 83042 ATRIPALDA (AV)
(ACUZIO FILOMENA - V. Caccaliore, 20/22, 84065 MERCATO S SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V Colombo, 28, 831 00 AVELLINO
KIOVA INFORMATICA - V Libera 1 89/1191, 80055 PORTICI (NA)
OOORINO - V Largo Laia, 22/AB, 801 00 NAPOLI
SIT - C.so Secondigitaria, 253, 801 00 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V Rosselli, 52, 8001 8 OUALIANO (NA)

PUGLIA

ARTEL - V Guido D'Oiso, 9, 70100 BARI
COMPUTERSHOP - V G Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V Zaia, 73/77, 74100 TARANTO
HELP ITALIA - C.so V Emanuele, 60, 71100 FOGGIA
SABINO PAULICELU - V Fanelli 231/C, 70100 BARI
VIDEOMANIA - V Dell'Universita 61, 73100 LECCE
WILLIAMS - V.Ie Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

SICILIA

AZETA - V Confora, 140, 95100 CATÁNIA
CONPUTER LINE - V Calligiatude, 104, 92100 AGRIGENTO
COMPUTER TIME - V GARDAIGH, 1164, 96014 FLORIDIA (SR)
DATA BIT 2000 - V Verdi, 3, 92025 CASTELTEHMINI (AG)
HONE COMPUTER - V D. Alþi, 50 C/D/E, 90100 PALERMO
NANO VERDE - V Berbvegra, 85, 50100 PALERMO
NIWA POINT - V. M. Bonanno, 23, 96100 SIRACUSA
NUOVA DIMENSIONE - V BOGGIAZA, 11, 98100 MESSINA
OFFICE AUTOMATION - V Versezlar, 75, 98100 MESSINA
PRISMA COMPUTER - V Amanlea, 53, 95100 CATÁNIA

SARDEGNA

COMPUTER SHOP - V Oristano, I 2, CAGLIARI VIDEO GAMES - V dal Mille, 17, SASSARI

Esigi solo Software originale



IL GIORNO DEL



In una grigia e malinconica giornata di settembre, la Bullfrog ha spalancato le proprie porte e ha rivelato i segreti della creazione di *Populous II*.

La fortunata redazione di K è arrivata prima degli altri, come sempre!

Data: Luogo: Mercoledi ii ottobie 1991 Quartier Generale della Bullfrog Productions, Guildford - Suriey

Obiettivo: Populous II.

l grande orologio sulla parete segna le undici in punto, e Peter Molyneux è preoccupato. Oggi per la prima volta il suo nuovo gioco Pepulous II, probabilmente uno dei titoli più attesi in assoluto, sarà sottoposto al giudizio dei giornalisti. E non si tratta di normali corrispondenti, ma di tre tra i più critici, esperti ed esigenti gladiatori dell'arena del divertimento elettronico. Noi, insomma. Come sia avvenuto che mezza redazione sia stata imbarcata su un Inssiloso aereo di linea e gettata in un'avventura oltremarica è nno di quei misteri che preferiamo lasciare confinati sulla scrivania del capo, ma certo un invito di gnesto tipo da parte della Bullfrog ha dato motivo a tutti di andare in giro a pavoneggiarsi per le due intere sertimane che hanno preceduto la partenza. Iniziamo col dire che Peter Molyneux

non ha molto di cui preoccuparsi. Uno dei seguiti più artesi della storia dei videogiochi ha tutte le carte in regola per raggiungere la vetta e restarci saldamente. Ma nessun prodotto è perfetto, ed è per questa ragione che noi di K sianto stati chiamati in scena. Un playtest fremetico ed esauriente (per quanto sia possibile fare in un giorno solo) e una relazione a Peter su cosa ci è piacinto, cosa abbiamo trovato superfluo e cosa potrebbe essere aggiunto al gioco. E una procedura alla gnale Peter e soci sono abituati da tempo (come molte case italiane del resto); alla Bullfrog infatu si tengono ogni week-end regolari sessioni. di gioco che hanno come oggetto programmi ancora in via di progettazione. Non poche volte il risultato di queste sessioni è stata la cancellazione di un titolo reputato negativo dai playtester, non importa quanto esso fosse vicino al suo comple-

Anche se un prodotto prestigioso come Populous II non sarà abbandonato in seguito a una nostra eventuale opinione negativa, Molyneux appare



Hell'apsione a due grocatori e agazzi de lla Bullé og di hanno festo persite le pensidell'inferno. Comunque, appiamo postordato la invincità per Populous III, is mai revià realizzato

più che disposto ad ascoltare i nostri suggerimenti e a fare qualche cambiamento. Molte caratteristiche del gioco devono ancora essere finalizzate, è c'è sempre spazio per nuovi miglioramenti...

IL GIOCO

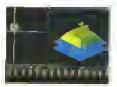
L'idea alla base di *Populous II*, secondo Molyneux, è stata quella di creare un gioco che rappresentasse un grosso passo avanti rispetto al primo titolo, senza abbandonare la formula che aveva fatto

NOVEMBRE 1991 K 2:





La velontà di Populour il a così alevata che permatte di avera immagi chi a tutto acherno aoma quella qui sopra. Il probleme neva quando si ha la neceptità di selazionara la konzel



fin alto a sinotal i programmatori della Bullireg rimuginano i ul nostr suggerimenti. Fostalmo annivettera sensa fafia modestia the il programma he subito da lla miglioria dopo il nostro Huminato infarvanta

A shistral Lo soluppo grafica in tampo saala di *Populous II* significa she ogni evota che ligita foto he tammatis uno tipita, è possibila vedata i 1814-ti o del huovo hario su schampo par copre quala a fatto para ra di gloco reactore di saala saala saala maga e dalla proglammazione ha permesso cha di gloco passasso dicali fate di disalazione a qualsi ori crasilazzazione in noli tra medi.



di Populous un classico, Lo scenario rimane lo stesso; due divinità onnipotenti combattono per la conquista di una serie di mondi tecnologicamente primitivi, utilizzando la popolazione di questi come pedine. Ma mentre Populous era piuttosto ambiguo in termini di background, Populous II ha un tema storico estremamente definito: la mitologia greca.

"Uno dei problemi dell'originale", dice Molyneux, "è che a un certo punto l'impegno diventava eccessivo, e il programma non forniva elementi nnovi che stimolassero il giocatore a proseguire. In Populous II abbiamo graduato meglio la difficoltà".

"Il giocatore inizia nei panni di una divinità molto debole e capace, forse, di incenerire un paio di
passeri. Per aumentare in potenza occorre attrarre seguaci tra il nostro popolo. Questo si ottiene
costruendo luoghi dove gli "ontini" possano dimorare felici e procreare, creando paesaggi di bellezza irripetibile e così via. Aumentare il livello
di manna (adorazione) non dà accesso a nuovi
poteri, ma intensifica la potenza di quelli già esistenti

Che non sono pochi! Pensate a terremoti, maremoti, colonne di fuoco, cicloni, pestilenze... per non parlare del vecchio e amato (?) Armageddon. Uno degli effetti più interessanti è la "fonte battesimale", capace di trasformare i seguaci del nemico in vostri seguaci (e viceversa). Inoltre il giocatore ha a disposizione una nuova versione dei cavalieri visti nel primo gioco: in Populous II questi sono eroi della mitologia greca come Marte, dio della guerra, che impazza a destra e a manca devastando tutto quello che incontra, o Venere, dea dell'amore, che attira l'anenzione degli ornini avversari (ma vah?) e li conduce alla morte co-



(in Alim) La pinggia di fuoco ri una delle calamità tra la più alaborata, a dava stanti, sviluppata per Populossia. Non vogliamo diministraro però della abiprina di fuoco che o istruggie tutto ciò cha bocaa.

ISopra) il musicitti Allistar Anmble ci dà una dimostraziona oli zoma gli affasi il sonori di Populoui il siano stati cirvati i Truggiu del luoco dierrano dallo strippacciare di on patchetta di pestatura. Diadedo ena ra alimpegnato con il Bullitrug, Brimble issorare al tonoro di Affani Breed dalla Team 17 villutzando la vocce fisu migdi per la Mesti amponata C. Tab brato i Ragdina.

(Soprair 1 cantro) Professionala coma al sollo: Pater Molyneur vaglia con attenzione i dubblio. K

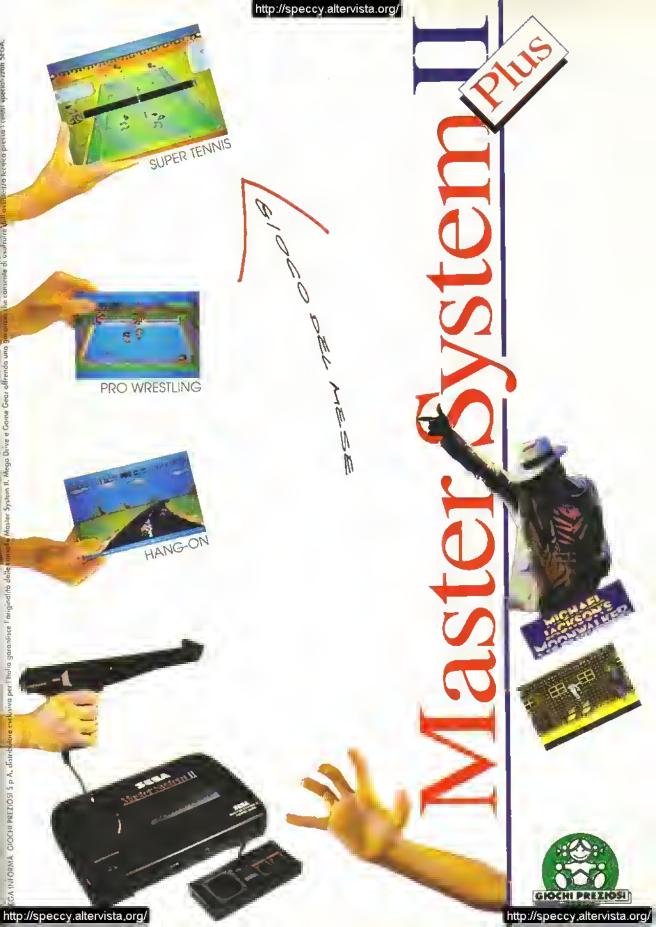
(kopra a destra) il nuovo vuksano di Populous II praveda i nelhe un "vero" liuma di lara che distrugge qualitasi "camminatora" (i Dessi altrararso, lo vede ce quell'animasso di kehera" È stato il primo alte ha provato a camminara tra gli zampitili

me tanti sciocchi (Giorgio è stato il primo a cascarci, come sempre!).

Inoltre il sistema di gestione del territorio è ora molto più sofisticato. Il giocatore può piantare alberi, creare strade, innalzare città e costruire mura fortificate per proteggere il proprio popolo. Se le cose vanno proprio male si possono sempre impugnare le armi e gettarsi in una mischia to-

Un nuovo elemento è rappresentato dal questionario in stile Gioco di Ruolo che appare all'inizio del gioco. È possibile decidere di giocare la parte dei cattivo, specializzarsi in alcuni poteri e perfino modificare il volto della divinità! Cambiando la personalità del dio si influenza notevolmente lo svolgimento della partita e in uno scontro tra due giocatori confrontare due personalità differenti aggiunge un notevole spessore al gioco.

Ahime (sospiro dilaniato), la gita in Inghilterra è terminata. Forse abbiamo ancora tempo per un'ultima notte di follie a Londra, ma da domani le dure scrivanie ci attendono nuovamente. Arrivederci, Bullfrog, e non dimenticate la copia per la recensione quando il gioco sara completato!





lavortinicorso

anvenuti alla pagine dopo si vedeno i glochi nascare a formarsi davanti ai vostri occhi. Benvenuti, o fortunati lettori, alla pagina del iavori in corso. Per riuscire a scucire la bocca alle case di software a ai programmatori abbiamo usato i trucchetti più subdoli,



La Gramin sulle ome di Ultima ter questo hit

34 Ceraisen Un savizio dall'America per sapere cosa preparano aba Paragon.

40 ... Pittightor
Una conversione dagli
sonte ENORMI

ma alia fine - anche questo mesa siamo riusciti a prapararvi una seria di antaprime da farvi strabuzzara gii occhi. Bah, in raaltà non à che

abblamo dovuto dannarci più di tanto perché la casa di software ci hanno moito alutato nel realizzara questa super antaprima, ri-

spondendo alle nostre stupida domanda a preparando mappe a frame di sprite quando avrebbero potuto fara cose molto più importanti, ma nen faremmo una gran bella figura se ammettessimo tutto ciò, vero?



Quaato mese i nostri corrispondenti aono stati in America per visitara la Paragon Software a conoscere la loro opinioni sullo sviluppo dal giochi. Pol alla Cora Design par vialonara un gioco

graficamante stupendo, Heimdall, che si potrebbe dafinira un Dragon's Lair molto giocabile. E infine, siamo stati invi-

tati dalla Tequa, il team che sta sviluppando per la Domark l'Imminente Pitfightar, a lapezionare le loro routine di dimensionamento a raffigurazione in scala. Un offerta cha, ovviamente non potevamo riflutare. Buona lettura





ella promozione di *Doemonsgate* alla Greinlin non hanno certo risparmiato iperboli: 'il massimo della tecnologia dei Giochi di Ruolo" e 'al momento il più grande e il più accurato nel suo geneie"; sono solo un paio delle frasi pubblicitarie inventate dalla lanciatissima software honse di Shefficid.

Il vasto progetto è gestito da Imagilco, un team forte di 42 elementi che lavora nol cuoto dello Yorkshire. La società è responsabilo di un gran numero di tutoli top di software i troppi per elencarli tutti in questa sede i in tutti i formati, compresi i 16-bit e i portadili.

Scnz'ombra di dubbio questo si configura come il progetto più complesso e ambizioso della Imagilee; al sno sviluppo sta lavorando da circa due anni nn piccolo esercito formato da designer, programmatori, grafici e musicisti. Martin i looley, il direttore della linagilee, spicga la genesi di Daemonsgate: "In passato avevarno lavorato alle conversioni nei vari formati di Ultima V e Ultima VI per la Origin e questi lavori ci hanno fatto venire in mente che potevamo ideare nn nostro gioco di ruolo. Desideravamo scrivere nn gioco in cui la realtà Indica fosse piena d'atmosfera e nello stesso tempo realistica.

'Abbiamo dedicato sei mesi alla ricerca e alla creazione di un mondo complesso e credibile, corredato di miti hen dettagliati, con una propria gerarchia sociale, un ambiente realistico e una geografia dei Inoghi realizzata in maniera logica. Solo la documentazione per il mondo del gioco è un carreggio alto più di 10 centimetri! A nostro avviso si tratta dell'ambientazione fantasy più razionale che sia mai stata creata per nn videogioco."

LA TRAMA DEL GIOCO

In poche parole la trama è centrata sulle avventure del nobile capitano Gustavus (che poi siete voi, naturalmente), che viaggia nel continente di Elsopea alla neerca dell'antico mistico Tormis che deticire la conoscenza in grado di salvare la sua città da un esercito misterioso e incredibilmente potente. Durante il suo percorso Gustavus incontra ogni genere di amici e nemici, può recintarne alcuni e farii partecipare alla sua ricerca.

La prima cosa che colpisco di Daemonsgate sono le dimensioni. È grande, enorme, il territorio di Elsopea misura 600 x 1000 km., che si tradne poi in più di 3000 schermate di area di gioco, "Il gioco è stato prima sviluppato sa PC", sono parole di Martin " mentre le versioni su Amiga e ST sono state l'asciate un po' indictro. Al momento sembra che il gioco su PC verrà su cinque dischi con i dati compressi in dine versioni, una per gli utenti EGA e l'altra per quelli VGA. Purtroppo pare che il gioco su Amiga, che sembra molto bnono, funzionerà solo con un Megabyte".

A differenza di un certo tipo di GdR, la mappa ha uno scorrimento finido mentre il gruppo di Gustavus, rappresentato da un'icona, si muove su di essa. Gli altri gruppi di personaggi che si avvicinano sono rappresenIl tempo di *Ulti*ma è scaduto! K dà un'occhiata in anteprima al gioco che, nelle speranze della Gremlin, possiede tutti i numeri per diventare la chicca di Natale



(Scote: Le città non sona abhandonate Quattorir nto citt cim arfolli no la trada, le guerdo ir proprie orsupaaoin quotidi nr (altaris, i ndare e lavorate, andda a'r bar pe una bita - deve essere un gierralirra - a wa'd o seguitol. Der Mrich - Da progetti pte corir ni abbasmo acquii ta motta esperii nr a nello screere quelli che si chiamano i time hha edicto: Esii o conserviend di creara abnumb chi possono fare quan turto quello chi rogliamo?

IA destra) A differenza di ri lozivi Glochi di Rivolo I personaggi non possono pomare una quantità infinita di estudiaggianimento. Ogni oggetto del gioco ha un pero determinato e se carcota accessiri mente un personaggio questo cominice a accifirma.

tati sulla mappa come icone prive di caratteristiche, il giocatore pnò mandare un esploratore oppure stare in guardia per scoprire se i gruppi sono amici o ostili e quindi decidere se intercettatli o evitrili a scconda della situazione I gruppi non sono casuali - ciascinno di essi è collegato alla natura politica e geografica dell'area che viene altraversara.

Sia le condizioni meteorologiche che la qualità del terreno si rifictiono sulla velocità con cui nn personaggio pnò mnoversi da A a B. Questa è la spiegazione di Martin: "Nonostante la velocità del gioco timatiga costante, il tempo di gioco trascorso varia in relazione alla velocità con cui il giocatore si muove in quel momento. Immagniamo che stiate attraversando una palude. Anche se in tempo teale ci vortà lo stesso tempo ad attra-



veisare questa o le altre aree di gioco, il cionometro interno del gioco avrà registrato che l'attraveisamento di nna pali de richiede più tempo in confionto a un terreno normale. In realtà avremmo potuto i allentare il movimento si scheimo dei peisonaggi, ma, nonostante possa sembrare una bnona cosa, alla fine si piò rivelate fastidioso per il giocatore".

Gustavus durante il suo viaggio incontrerà molti personaggi controllati dal computer e potrà arruolarne fi-

GATE

no a otto nella sua allegra brigata.

Hooley ci tiene a precisare che i personaggi gestiti dal compute non sono solo creature che acquistano vita quando il giocatore è nelle vicinanze: '1 personaggi non giocanti non costituiscono semplicemente un insieme di dati statistici, ma sono abitanti intelligenti del mondo che, quando non sono controllati dal giocatore, continuano a occuparsi dei fatti propri e sono del tutto tidipendenti dall'azione del giocatore stesso. Abbiamo impiegato molto tempo a perfezionare l'interazione del personaggio in modo che il giocatore abbia la sensazione di "vivere" in un mondo reale".

Quando si entra in una delle sette grandi città di Elsopea, il panorama si trasforma in una mappa in primo piano di strade e di edifici. Ogni città ha la propria mappa stradale che misura più di dictimila schermate come dimensione, separate in cinque livelli: seminterraio, piano terra, primo, secondo e terzo piano. Alcune caratteristiche del paesaggio, come per esempio le torce e il caminetto, sono animate per aumontare l'atmosfora del gioco, e un percorso di "dissimulazione" consente ai personaggi di passare sotto alcuni oggetti.

Oltre alle città ci sono altre cinque mappe che rappresentano, con tutti i dettagli, diversi villaggi, fortezze e sotterranci. Complessivamente esistono più di 100.000 schermate di mappe di città e oltre 4.000 abitanti; secondo Martin si tratta "del numero di mappe maggiori e del numero maggiore di peisonaggi non giocatori che siano mai comparsi in un GdR".

Elsopea, oltre a tutto ció, è anche un posto abbastanza rischoso ed è improbabile che passi molto tempo senza che Gustavus e i suoi amici non vengano convolti in uno scontro. Voi sfete il comandante del gruppo e avete il compito di daie ordini ai suoi membri. A quel pinto il computer interpreta i vostri ordini tenendo conto della personalità del personaggio (a seconda, cioè, se questu e coraggioso, violento, codardo, ecc.). La gestione del

(A uniora) Questa schermara definisca nei detragili le curationstiche di un personagio, quali i puer i li inter il livelli di labota, ai ripotara magno i Probabilimeronia pui umportante i calificiati dalla ri edibilità del personaggio stesso. Spiega Martin. "I personaggi chi ison parti ribanca di puco rippordono ali giòratoria a seconda di fliazione che i gli ha compiuto. Se italia stimi uni pi rodado i arratta di arruolara uni franco bandati dideste aspettario (Tre uni dalli I accia Se riveca aveta evide uni comportamento arbiti a coraggiosti a avua probabilia ring ili barbero ri avvicini a vori e in riveda di Tario amirara nel vostro gruppo."

(Sortid Nalla schermata di combattirio n'in poteti i erdinara al vostro gruppo (composto I-no a magiumo di orbo giveriveri di entrare in harragina a dinganti del menu di azione che si riova alla destri della scherinta. Ogni personaggio i relazione alla sua personaliti i in pondara i i vostiti didini in mamara diffaranta - se limata un personaggio codardo in primo libria, noni a esduso che cercini di sunnanenta.







fin altot Gorth vox is gotta un surri o di frotta arguntato ad unhi banckedla al marcato. Le mappe delli i octa sono necessità di biocchi i sipi nomi a filiali pine di Cibi riduori biti za di memoria. Piuti romantendo nello rifetro tempo una granda vattetà graffina "Vogli i moi che Determinajate appara grandictro e che rissuandi da cotri tto, come i vistia accada, a ajoccare con dimensioni moligi putorita".

(Sopra) E-moito semplica partara con gli abstanti dal luogo. Batria talezionare dall'elenne "Vario" (per esempio" "Domande" oppure "Dove.") e da quello "Nomi" (par esi mpos li posiziona di altome di un prenoragojeti, frazivarento la particila riche compasiono come risposta illaciri ra a i spandere il vostici alanco di nomi a a faza altra dominida. Quarità il trommento di Marsini "È possibili paritari con intris perionaggi richi al incominano. Quarita tilene di criomanzione è stato progali al que riumpionari ili con rin senza tabbera, in parta per l'actifità d'uno a in parta per porsentire il i convazione del gloco alla consola a alla piatratorme CD AGM escreta tropo proficialismo.

combattimento è complessa c può tener conto di numerose variabili, per esempio si può auche ricorrere ai velent e alla magia cosa d'altronde logica se si pensa che stamo parlando di un gioco di ruolo fantasy.

LA SAGA HA INIZIO

Come suggerisce il titolo completo del gioco (Daemonsgate 1- Dorovan's Keyl, questa è solo la prima di una serie di avventure. Era già nelle intenzioni degli ideatori del gioco?

"Si, sin dal primo giorno", spiega Hooley. "Il sistema interno è stato progettato in moduli e per questo è facile espanderlo e potenziarne tutti gli aspetti per inventare altri giochi in futuro. Oltre a ciò, abbiamo dedicato sei mesi a senvere le utility per facilitare la creazione del gioco e quindi il prossimo della serie dovrebbe essere pi outo fra sei/nove mesi.

"Quello però che non intendiamo fare con Daemonsgate II: Nomads e Daemonsgate III: Homecoming" fa notare Hoolry, "è produrre un gioco del tutto simile al
primo e caratterizzato solo da una trama diversa e da
uno grafica nuova. Ci interessa che il giocatore abbia la
sensazione di ottenere caratteristiche nuove che mancavano nei giochi precedenti. Non ci piace derubare la
gente. Una cosa che ini piace ebbe fare in Daemonsgate
II è inventare situazioni in quell'avventura che si rifleitano poi su Daemonsgate III. Perciò se in Daemonsgate
II avete ucciso Boh Smith nel mintero III dovrete aspetlarvi la vendetta dei suoi parenti".

Per concludere, cosa ha da dirc Martin su Decinonsgate in confionto alla super-celebrata serie della Origin?



"Oh, questo tipo di giudizi tioni è il mio forte", afferma indendo. "Beh, diciamo chi Daemonsgate avrà la meglio su Ultima". Ed è possibile che abbia ragione...



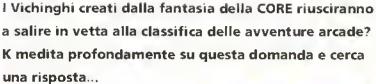
haderhawk, Chuck Rock Corporation sono solo gli alcuni degli ultimi titoli della Core Design, nn'etilchetta che, anche se apparsa relativamente da poco tempo sul panorama del divertimento elettronico, riesce con i suoi prodotti a brillare di luce propria, spesso supetiando dei concortenti più maturi. La Core sembra avere un unico difetto - se così si può chiamare: I eccessiva confidenza. Infatti spesso non parlare dei propri giochi è peggio che parlame troppo. Tutavia Jeremy Smith, il capoccia della Core, è nn'eccezione, ed è sempte entusiasia (generalmente con ottime ragioni) dei giochi prodotti dal suo manipolo di programmatori. Abbiamo visto un demo di Hemidoil per la prima volta in primavera, ed era già chiaro che sarebbe stato un ottimo prodotto per catanavigatore, il tempo mpiegatu per viaggiare da un'isola all'altra può aumentare della metà! E il tempo di Ragnarok si sta avvicinando velocemente...

LA PRIMA PROVA

I fratelli maggion di Heimdall, upici vichinghi dalla barba lunga e cespughosa, ubriaconi e leggendan tracannaion di birra, hanno deciso di portare il giovane ancora minorenne nella taverna del villaggio.

Sorseggiato qualche spunieggiante boccale di Adelscot A.C., dopo che il palato è già abbondantemente rinfrescato, è tempo di giocare al tradizionale passatempo dei Vichinghi, chiamato "L'ascia e raddoppia" (neì senso letterale del termine di

HEIMDALL





l'epica bartagha che vede le divanta del Bene schicrate contro quelle del Male, in cui si giocano le sorti dell'Universo. Tuttavia le cose non si stanno mettendo molto bene per i buom perché dal Valhalla sono stati rubati tre ognetti magici: il Martello di Thor. la Spada di Ofino e la Lancia di Frey II

oggetti magici: il Martello di Thor I la Spada di Odino e la Lancia di Freyt. Il perfido ladro è Loki, diabolico fratello di Thor, che ha penssio bene di nascondene i tre arcani resori ri diversi punti delle isole che fanno parte del mondo scandinavo.

Gli Dei non possono apparre nel mondo fisico, e quindi sono costretti a ntandare Hermdall, il guardiano dell'arcobaleno, il magico ponte che musce il Valhalla al mondo terrestre, nelle vesti di un fin troppo mortale fanciullo. L'obiestivo di Heimdall è charo: crescere, diventare uomo, radinare nn equipaggio di arditi marmare parure per nitrovare gli oggetti rubati.









(Sopre I Uniparo di esampo della fanississa irometria a 3D oi ikeim delli il gruppo dei tre espirastori e rappresentato da una solo del triti, scarito dal giore core Tottava, per il bene del solarario espiratotto, e al irrappa in quieche avversario, nel combanimento saranmontanto interio amporto, del a salti.

Un fondo a destra II qui nota sotto graco del timo con l'ascia. Sbagliando mira a colperdo la ragazza, le conseguente saranno depin di un vero siplatter i Proballimente non vedreto guesta sequenta, perche e gia in progetto una versione censuraza.

LE TRE FATICHE DI HEIMDALL

Mentre Heimdall cresce e diventa un adulto, deve affrontare tre Prove in sule arcade. Le tre Prove sono molto importanta, perché dal risultato di esse dipende il numero di possibili candidati per il suo equipaggió. Ellire le Prove può avere dei risultati disastrosi - se Heimdall non nesce a trovare un buon

30 K NOVI MBRE 1991

dividere una persona in due).

Il gioco è semplice quanto orribile: Heimdall deve liberare una ragazza da alcuni ceppi, lanciando delle asce per taghare le trecce che la imprigionano.

Il giocatore, per prendere la mira quando lancia le micidiali asce, utilizza un muno guidato dal fedele joystick. Sembra tutto molto semplice; solo che la birra che Heimdall si è trangugiato ha dei dannosi effetti sulla capacità di prendere la mira del nostro eroc... Attualmente le conseguenze di un errata trajettoria sono rese fin troppo bene graficamente: la jesta delle sfortunata ragazza si apre in due come una zueca, con tanto di schizzi di sangue, ecc., ecc.

Anche se clu ha visto il demo è concorde nell'affermare che una scena cruda e realistica come questa dovrebbe essere utilizzata nella versione finale del gioco, alla Core non la pensano così, ed è già in progetto una versione "censurata", con la ragazza che sposta la testa all'ultinto momento. I fan di Dylan Dog resteranno un po' delusi...

LA SECONDA PROVA

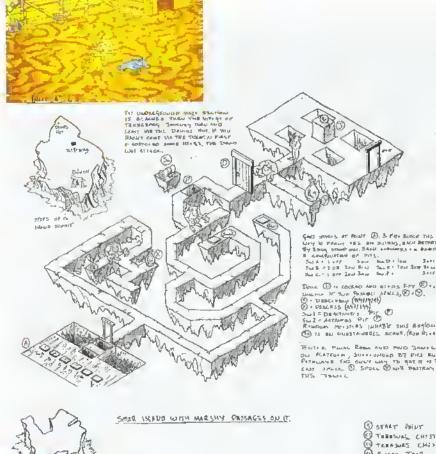
Un Hermdall un po' più adulto ma non sicuramente più saggio deve affrontare la sfida del Porcellino Scivoloso. Sotto gli sguardi attoniti e increduli dei suoi amici, Heimdall deve correre dietro a un porcellino che si divincola per tutta la fattoria, saltando, inginocchiandosi, e compiendo un numero impressionante di acrobazie per bloccare a terra il maialino. Naturalmente c'è fin troppo fango in giro.

LA TERZA PROVA

Heimdall, ormai adolescente, deve affrontate la sua prima prova di vero vichingo. A bordo di una umbarcazione, piena di uomini armati, il nostro eroe deve sconfiggere tutti gli s'idanti.

LA RICERCA HA INIZIO...

Dono aver scelto il suo equipaggio di sei bravi e coraggiosi vichinghi, la magica avventura di Heimdall inizia davveio. Spostando un puntatore a forma di spada sopra la mappa del 'mondo", il giocatore può spostarsi da un'isola all'altra. Quando arriva a destinazione. Heimdall può scegliere fino a tre com-

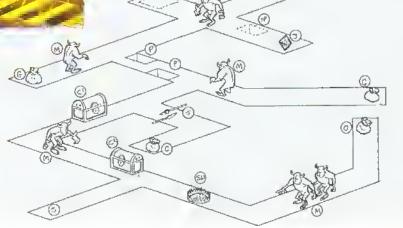


START PRINT

MOUSTRES Gold 3 SPEAR James

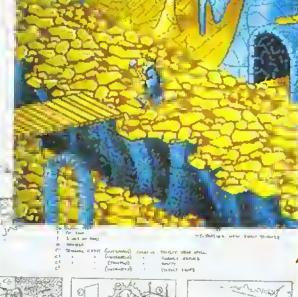
SUMME TAND

Ò LINGSIDER PIT. 0 Pit



NOVEMBRE 1991 K 31

landai in 20190



(In basis) Lo schemo che gespore i combettimenti estato dagnano fin modo da essere, semplec Sà Idane La battaglia e divisa in turni. Il giocames esciple semplemente l'acione che preferiace complere nel sub burno che preferiace complere nel sub burno fancora più in basso) Sobi un fotogramma della sequenca che anima l'averganta, (en fanto) Aldom porte del mini-gioco mi cul il nottro che deleve acchia para il porte lilino nottro che deleve acchia para il porte lilino.













pagni di viaggio per esplorare l'isola. Naturalmente la scelta non dev'essere castiale, ed è necessano scegliere i compagni giusti. Infatti ogni personaggio ha i in perfetto sule GdR i le sue abilità, e capire dove e quando utilizzarle è una delle chiavi per concludere positivamente l'avventura.

Ogni isola è i affigurata in una stupenda isometria a 3D. Diversamente da giochi come Carkirer, dove ogni stanza è separata dalla precedente, in Heindall quando il party si avvicina a uno dei lau dell'isometria, il paesaggio scrolla fluidamente in quella direzione.

Durante le sue avventure, il giocatore trovera numerosi rompicapi da risolvere, trappole da evitare e mini-missioni da completare. Per esempio dovrà trovare la sequenza con cui premere dei pulsanti per far apparire un ponte sopra un dirupo. Oppure dovrà scoptire cosa vuole quella strana persona incappucciata nelle caverne in cambio del suo prezioso antio.

Tuttavia non aspettatevi che tutte le creature siano cosi cordiali e amichevoli. Anzi, spesso dovrete combattere per la vostra sopravvivenza: quando vi scontierete con degli avversari, entretete nel modo-combattimento. Apparirà uno schermo rafifigurante la vostra energia e quella dei nemici. Inoltre una finestra relativamente grande mosterà un'animazione dei vostri avversari e, grazie a una sene di none, potrete decidere che tattica utilizzare in battaglia [Attaccare, Cambiate arma. Difendersi, Fuggire, Pregare per ottenere il Divino Aiuto, ecc.].

La battaglia è divisa in turni, e i personaggi hanno, all'inizio di ogni turno, la possibilità di prendere l'iniziativa o di rimanere in disparte se le condizioni fisiche sono critiche.

CHE C'È DI NUOVO ALLA CORE?

Sulla carta Homdoil non sembra offrire mente di nuovo. E, in effetti, non è certo una novità. Ma quel che differenzia Homdoil dall'orda di GdR 'rivoluzionari' che sono apparsi negli ultimi tempi, è il suo sorprendente impatto visivo. La giafica di Homdoil è stata disegnata da Jerr O'Carrol, un artista davvero lui gamba che in precedenza ha lavorato negli studi di produzione di Sullivan-Don Bluth (La Valle Incantata e Chaille - Anche I Cani vanno in Paradiso) La sua esperienza nel mondo del cunema è stata molto utile nella produzione di Homdoil, e per una volta la frase 'animazione da cartone ammato' è da prendere alla lettera.

Comunque, al contrario dei giochi di casa Readysoft, a una bellezza estetica corrispondono una profondit e una giocabihtà davvero eccezionali. Avere un alter ego disegnato così bene in un mondo altrettanto stupendo, aiuta il giocatore a entrare davvero nei panni del semidio vichingo

Heimdall è pieno di promesse. Un K-Gioco? Beh, è ancora da vedere · comunque visto che la data della realizzazione ufficiale è fine Novembre, aspettatevi la recensione sul prossimo numero.

UN SUPPLEMENTO

L NOW ERO

32 K NOVEMBRE 1991



SNARE

RETROGRADE HEATSEEKER SUMMER CAMP CREATURES CBM 64/128 CASSETTA E DISCO

Da Thalamus i cinque titoli più belli della stagione 1990-1991.

"La prima HITS è considerata una delle
compilations più vendute", ha scritto New Computer Express,
"...Thalamus poteva esserne all'altezza? Ovvio... HITS 2 è la
compilation che non bisogna assolutamente lasciarsi scappare!"



THALAMUS

THALAMUS LIMITED, 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW



IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

12 Genotes Ceremon District Michaelman or emproprial Liverses. Fall accesses by examinating the Control of Central Advanced Part and Control of Central Advanced Part and Part

nets Devisit (A. Farice - Montainment), used by Classification Lugar - Branch via Logica and Phologlosin - 11 Lugar - 11

VIE. Contracted 3 fermi - Guzzalania Grane Cure VIE. Emmanté 3 Cupricarro 9 Fesser Belgeli Van III. Factor 250 Piessars - Carta, mission Brotont Vie.

LADO - Mentantipor VIII. D'Arra 1 februr 2 Februr - Chique Cuprica VIII. Contract VIII. Contrac

Character II read State II read SZ 42 August - Sammolulo sum Via Sammolu et proteire 45 August - Piet Informatios sum Via Carcado (III) August - Barrello Gaodinel Via Discharge 354 August - Barrello Gaodinel Via Garrello Garre

MPCIDID DI CONTENTE CONTENTI LA LI LICENTINGA CICALI AVVISA MPCIDIA I. CRISTOPO NE NE IN TELESCONI PER ANNO ANTI PER CANCIDATE (S. Egis Charles (S. Egis Charles C. E. Charles (S. E. E. Charles C. E.

Selection of Income (or Image to Control Hotol Auror Vo. Trop of Auroria Head S. Vo. Oppoint 38 Major Historias via Cupn 49A Tempo (OLABAR). Control Champton (via Chipper Tringpor Co. Historia Champton (via Chipper Tringpor Co. Historia Champton (via Chipper Tringpor Co. Historia Chipper Tringpor Co. Historia Chipper Hotolia Chipper Tringpor Chipper Tringpor (via Chipper Tringpor Tringpor Chipper Tringpor Chipe

I FANTASTICI











PA 2039 NINJA GAIDEN

PA 2056

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

	ARTIRE DA E
PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SUME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	RDBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO PA2037 WORLDCLASS SOCCER PA2038 TOURNAMENT CYBERBALL HARD DRIVIN'S PA2045 **NFL FOOTBALL** PA2047 TURBO SUB PA2048 SCRAPYARD DOG PA2049 AWESOME GOLF PA2053 CHECKERED FLAG PA2059 PACLAND PA2060 S.T.U.N. RUNNER PA2061 LYNX CASINO XYBOT 3 PA2062 PA2064 VIKING CHILD PA2065 ISHIDO

PA2056

PA2068 BILL & TED ADVENTURE

TOKI

VIDEOGIOCHI ATTAIRI

ATARI-7800

A SOLE L. 109.000 ÷ IVA (confezione con 2 joystick e 1 videogi



L.79.000 + IVA zione con 1 iovstick







IMPOSSIBILE MISSION WAT MANA CHALLENGE





CX 7858 YENDOHORE



CX 26168

OFF THE WALL



SECRET QUEST





CX 26190 CX 26177 IKARI WARRIORS **BMX AIRMASTER**

CX 7828 SUPER HUEY

CX 7880 BASKETBRAWL

CX 7852 MOTORPSYCHO

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CENTIPEDE CX7801 DIG DUG CX7803 FOOD FIGHT CX7804 CX7805 GALAGA CX7806 JOUST MS. PACMAN CX7807 CX7808 POLE POSITION II CX7810 **XEVIOUS** DESERT FALCON CX7811 CX7815 BALLBLAZER CHOPLIFTER CX7821 KARATEKA CX7822 CY7824 ONE ON ONE BASKETBALL HAT TRICK CX7829 CX7836 CRACK' ED CX7837 **DARK CHAMBERS** COMMANDO CX7838

CROSSBOW

CX7846 ACE OF ACES CX7848 DONKEY KONG CX7849 DONKEY KONG JUNIOR CY7850 MARIO BROS CX7851 FIGHT NIGHT CX7855 ALIEN BRIGADE CX7856 TOWER TOPPLER CX7857 JINKS CX7859 BARNYARD BLASTER CX7862 IKARI WARRIORS CX7868 PLANET SMASHERS NINJA GOLF CX7870 CX7875 MELT DOWN NOVITÀ IN ARRIVO SENTINEL CX7869

CX7879 JUNKYARD DOG CX7889 MIDNICHT MUTANT FATAL RUN CX7854

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666 NEW VOI LEYBALL **NEW SOCCER** CX2667 CX2669 VANGUARD CX2673 PHOENIX CX2675 MS, PACMAN **NEW TENNIS** CX2680 CX2688 JUNGLE HUNT CX2689 KANGAROO CX2691 JOUST MOON PATROL CX2692 CX2694 POLE POSITION CX2697 MARIO BROS CX26110 **CRYSTALL CASTLES** MILLIPEDE CX26118 DEFENDER II CX26120 CX26135 REALSPORT BOXING

CX26136 SOLARIS CROSSBOW CX26139 CX26140 DESERT FALCON CX26150 Q-BERT CX26151 DARK CHAMBERS CX26152 SUPER BASEBALL CX26154 SUPER FOOTBALL CX26155 SPRINTMASTER CX26159 DOUBLE DUNK CX26171 MOTORODEO CX26172 **XENOPHOBE** CX26176 RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

STREET FIGHT CX26167 CX26176 SAVE MARY



ATARI ITALIA S.P.A. - Vio Bellini, 21 - 20095 Cusono Milonino (MI) Telefono 02/6134141 · Telefox 02/6194048

CX7844



Come può una società passare da programmi di contabilità e gestione finanziaria a giochi di ruolo di primissima qualità? Gli inviati di K, incuriositi, indagano...

PERA DI PAR

emphis è la patria di Elvis, Las Vegas la capitale del gioco d'azzardo, ma se nominate Pittsburgh
a un americano la sua mente correrà immediatamente all'acciaio. Questa città della Pennsylvania rappresentò uno dei fulcri della rivoluzione industriale americana e divenne famosa per le sue fonderie e acciaierie.
Quei giorni gloriosi stanno ota per diventare un ricordo
la recessione degli anni '80 ha segnato il declino dell'industria dell'acciaieria degli Stati Uniti. Ma non tutto il panorama è così crepuscolare. Dove un tempo dominavano
le industrie oggi stanno nascendo piccole società specializzate in alta tecnologia.

È questo il campo di affari in cui si muove la Paragon Software, creatrice di Megatraveller 1, 2 e così via. In effetti: è difficile non parlare di alta tecnologia quando si tratta con carabine laser, cannoni al plasma e astronavi. Gli uomini della Paragon hanno la loro base a Greensburg, una cittadina pochi chilometri a sud di Pittsburgh. L'ambiente ricorda da vicino quelli preferiti da David Lynchun perfetto esempio della piccola provincia americana. Mancano solo una donna che si porta in giro un tronco e un nano che parla al contrario.

LA STORIA

La Paragon Software apparve sul mercato nell'ottobre del 1985. Il nome allo1a era Customized Software Systems. La società era stata fondata da Mark Seremet per realizzare software di gestione contabile da vendere alle ditte locali. Nel maggio del 1986 F.J. Lennon si uni alla società, e insieme i due decisero di abbandonare il mercato del software finanziario e di dedicarsi a tempo pieno ai giochi. 'Non fu una decisione difficile, e nemmeno una decisione dettata da considerazioni economiche", commenta Mark. "Semplicemente ci siamo detti: Ehi, sembra un'idea divertente!"

Nel luglio del 1987 la Paragon Software lanció sul mercato il suo primo gioco, Master Ninju: Shadow Warrier of Death per IBM PC, un clone del coin-op Karate Champ, di cui Mark e F.J. erano grandi fan. Una lunga serie di titoli lo seguì.

Nell'aprile del 1989 apparve Doctor Doom Revenge, il primo risultato di un accordo di licenza stipulato con la Marvel Comics (quelli dell'Uomo Ragno, per intenderci). Altri titoli nati da questa licenza furono X-Men; Madness in Murderworld, The Punisher e The Amazing Spiderman.

Nel 1991 la Paragon pubblicò Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy, il risultato di un accordo di licenza con la Games Designers Workshop (GDW), una delle più vecchie e rispettate società di giochi di ruolo e wargame tradizionali. Marc Miller, boss della GDW e creatore dell'originale Traveller, fu di estremo aiuto per la Paragon. 'É



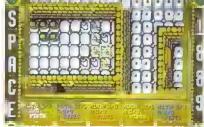


(in alto) "Quelli della Paragon". Mark Seremet è al centro, con la T-Shirt nera; J.F. Lennon e il terzo da destra

(Sopra a destra) Space 1889: attaccol II party si prepara a combattere.

(Destra) Megatiaveller 2: Con una potente esplosione la nave balza nell'iperspazio. Tenete sirette le dentie-

un creatore di giochi vei satile e pieno di idee interessanti." dice Maik. 'Conosce bene il pioprio lavoio. Mentie stavamo realizzando Megatraveller abbiamo ascoltato la sua opinione ogni volta che ci è stato possibile, ed essa è sempie stata positiva'.





SPACE (889)

Space 1889 è apparso negli Stati Uniti quasi un anno fa, da noi dovrebbe essere arrivato da poco. Il gioco è ambientato in nell'era vittoriana alternativa dove il viaggio nello spazio è possibile grazie alle navi spaziali a vapore inventate da Thomas Edison e la terra commercia con le

ACONE





Mentre esamina la città il giocatore può variare la scala della mappa.

colonie fondate su Marte e su Venere.

Il giocatore si trova nei panni di un avventuriero alla testa di un gruppo di cinque esploratori. L'avventura spazia in luoghi e situazioni differenti fino a un incontro incredibile oltre la fascia degli asteroidi. Basato sull'omonimo GdR della Games Designers' Workshop, il gioco ricorda da vicino Martion Dreams della Origin nell'ambientazione, nell'interfaccia utente e nel sisiema di gioco, ma è meno complesso. Non è necessario preoccuparsi di particolari come, ad esempio, vestire i personaggi. "So che alcuni giocatori amano questo genere di dettagli," dichiara Mark, "ma non credo che siano molti".

MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS

Megatraveller z è dovrebbe essere sul mercato mentre state leggendo, ed è interessante osservare i miglioramenti che sono stati introdotti rispetto a Space 1889. Il più palese è l'utilizzo dei 256 colori della grafica MCGA, mentre altri sono meno evidenti.

Megatroveller a segna la prima apparizione del sistema PAL sviluppato dalla Paragon. Questo sistema risolve un problema tipico di molti GdR: la necessità di attivare un personaggio diverso ogni volta che si devono eseguire at-

PIETRE MILIARI

Alla Paragon sono convinti che la loro idea di "pietra miliare" si rivelerà vincente, "Una pietra miliare è una mini-ricompensa che appare a un certo punto del gioco. Spesso è grafica o musicale, e ha lo scopo di incentivare il giocatore. L'idea base è che una volta completata una tappa dell'avventura il giocatore si senta gratificato e nella disposizione migliore per affrontare la prossima." tività che esulano dalle capacità del capo del gruppo. Al contrario, in Megatraveller 2 i personaggi si offrono volontariamente di eseguire i compin per i quali sono più adatti. Il giocatore decide quindi se accettare o meno la loto offerta.

Le dimensioni del gioco sono notevoli - quasi un Ultima dello spazio. I giocatori possono visilare 117 pianeti diversi, ognuno con nove città sulla sua superficie. In Megatraveller 2 ogni mondo è contraddistinto da un "Profilo Planetario", una stringa alfanumerica che informa il giocatore sulle sue caratteristiche primarie: percentuale della superficie coperta da acque, tipo di atmosfera, spaziopor-

ti e così via. Invece di tenete in memoria la mappa di ciascun mondo, il programma genera il territorio di gioco utilizzando un sottoprogramma che a sua volta si avvale dei parametri fissati dal Profilo Planetazio.

Al contrario di Space 1889, la trama di Megatravelle 12 è molto meno rigida. "Space 1889 è piuttosto lineare nel suo sviluppo di gioco, mentre Megatraveller 2 lascia al giocatore molte più possibilità. Ci sono circa trenta modi differenti di terminate l'avventura". Inoltre i personaggi possono essere comvolti in un gran numero di vicende secondarie. "In una di esse," rivela Mark, "i giocatori devono visitare un mondo dove tutti gli abitanti sono pazzi. Occorre fare molta attenzione se non si vuole rischiare di fate una brutta fine", F.J., aggiunge: "In giochi lunghi e complessi come questo è sbagliato mantenere un'atmosfera cupa e seriosa dall'inizio alla fine. Ogni tanto c'è bisogno di uno sprazzo di humor".

TWILIGHT 2000

Twilight 2000 è la terza serie di titoli naia dall'accordo con la GDW. È ambientato, come dice il titolo "Il tramonto del 2000", "nel mondo di dopodomani", un pianeta de vastato dalla guerra nucleare. La trama è imperniata intorno a una regione della Polonia centrale, dove due potenze nate dalle ceneri del vecchio mondo lottano per la supremazia in un paesaggio devastato. Una è controllata dal malvagio barone Czarny. L'altra, ovviamente, è controllata da voi.

Il gioco è diviso in tre parti. La prima ricorda i GdR più tradizionali: il giocatore organizza squadre di quattro uomini da un "pool" di venti e le invia in cerca di equipaggamento e veicoh. La vista è assonometrica, come in Cadaret. La squadra e rappresentata sullo schermo da un solo personaggio - lo scout - tranne nei casi di scontro con un gruppo nemico. Lo scout può essere guidato liberamente per lo schermo, mentre la finestra scorre opportu-

namente per mostrare i luoghi esplorati. Se lo scout si moltra dietro un edificio, le pareti di questo scompaiono così che egli possa sempie essere tenuto sotto controllo,

Per velocizzare il gioco, il giocatore può passare a una mappa vista dall'alto e diccare sul luogo ove desidera che lo scout si sposti. Come in Megatraveller 2, ogni edificio è contrassegnato da un colore che identifica la sua funzione, così che il giocatore possa stabilire, con una semplice occhiata, in quale tipo di edificio sta guidando la sua squadra. "Abbiamo aggiunto



Twilight 2000 é un affascinante mix elementi GdR, strategia e azione 3D



questa caratteristica dopo che i playtest avevano mostrato la difficoltà di ricordarsi le funzioni dei vari edifici se questi erano molto simili tra loro".

Twilight 2000 impiega una versione del sistema PAL ancora più sofisticata. Come avviene in Megattarellet 2, i membri della squadra offrranno i loro servizi ogni volta che un compito lo tichiede, ma saranno anche capaci di compiere decisioni autonome, se necessario. Per esempio, se sono affamati inizietanno attivamente a cercare fonti di nutrimento, non si limiteranno a starsene seduti aspettando di morire di fame. Inoltre, anche il livello di morale dei personaggi ha la sua importanza: "Se troppe persone vengono uccise, è probabile che qualcuno inizi ad andarsene".

Occasionalmente il giocatore può essere ricompensato con la scoperta di un veicolo terrestre. Vista la situazione del mondo in cui si muovono i personaggi, una scoperta di questo genere può rivelarsi estremamente importante. I veicoli disponibili variano da semplici jeep a carri armati abbandonati. Un giocatore può guidare la sua squadra nel veicolo, e a questo punto la giafica si trasforma in una vista 3D a poligoni pieni. Uno dei più grossi problemi affrontati dal team di pi ogrammazione è stato trasferire in un universo di poligoni 3D i dati riguardanti case e alberi della mappa in assonometria.



Questa immagine e tratta da un demo di Mantis preparato per il CES di Chicago di quest'estate. L'immagine era in origine una foto digitalizzata dalla sala delle dimostrazioni della Para gon. Un artista grafito è successivamente intervenuto e ha trasformato la schaimata in una futuristica cabina di controllo. Molte immagini di questo tipo saranno impregate in Mantis.



Questo avrebbe dovuto essere il comandante della base mantre istruiva i piloti sulla missione da compiere. 'In realta è un camprone di golf locale, ' rivela Mark, ' e lo stemma sul beiretio (invisibile nella foto) e quello dal suo dub.' Mall'idea di volti animati sinci anizzati con un discorso digitalizzato è stala abbandonata. Spiega Mark. 'Animare un volto è un compito improbo che richiede enormi quantita di mamoria. Non avendo a disposizione costantemente 2 megabite, abbamo optato per una soluzione che veda discorsi digitalizzati affiancati a volti in secondo piano.'

Dopo tredici settimane inizia la seconda fase, d'intouazione più strategica. Il giocatore deve occupare città e villaggi e iniziare a costrure il suo impero. Contemporaneamente il Barone Czarny sta faccudo lo stesso. Dopo ventisei settimane dall'inizio del gioco scoppia la guerra.

Questa terza fase è caratterizzata da una grafica quasi totalmente a poligoni pient. Il giocatore può inviare unità in battaglia e dirigerle personalmente. Alternativamente può accomodai si in politiona e vedere le sue truppe combattere al meglio della loro abilità. Il computer, intelligentemente, seeglie le migliori inquadrature del campo di battaglia e passa dall'una all'altra mano a mano che l'azione pi ogi edisce. Tutto ciò fa parte della filosofia della Paragon secondo la quale il giocatore deve poter scegliere la complessità delle meccaniche di gioco secondo i propii gusti.

Tivilighi 2000 è stato completato da poco e dovrebbe apparire nei negozi in tempi (pseudo)brevissimi.

TRA POCO SU TUTTI GLI SCAFFALI Space 1889 e Megatraveiler 2 dovrebbero essere già nei negozi quando leggerete questo articolo sotto l'etichetta Empire Strategy.

MANTIS

Mantis è in fase di sviluppo solo da tre mesi, ma appare a prima vista come il miglior gioco della Paragon fin'ora realizzato. È un'avventura spaziale di epiche dimeusioni iu grafica 3D, con il giocatore nei panni di uno dei migliori piloti terrestri impegnati nella lotta contro i siriani. Presi singolarmente gli alieni hanno scarsa intelligenza, ma se affrontati in gruppo essi hanno la capacità di unire telepaticamente le proprie menti e divenire un usso duro da rodere.

Se la trama vi sembra familiare, non sorprendetevi. Non solo la stessa premessa caratterizzava il romanzo di Orson Scott Card Il Gioco di Ender. ma era anche il background del gioco di Glynn Williams Warhead, pubblicate un paio di anni fa dall'Activision. Mark spiega la ragione di questa somiglianza. "Jacqui Lyons (agente sia di Glynn Williams sja della Paragon) ci inviò una copia di Warhead. Nonostante si trattasse di un bnon gioco pei i

suoi tempi, oggi appare superato sotto molti aspetti. La trama però ci è piaciuta molto e l'idea di alieni stupidi se presi indipendentemente ma intelligentissimi quando lavorauo tutti insieme ci è sembrata interessante. Cosi, atti averso Jacquii abbiamo otteunto da Glynn la licenza di sfruttai la".

L'unica parte del gioco svilupputa fino a questo momento è l'introduzione, che ricorda da vicino lo stale di Wing Commander e combina grafica animata, musica e frasi digitalizzate. "Fin dall'inizio abbiamo deciso di realizzate un gioco che non avesse compromessi in termini di grafica e sonoro" afferma Mark.

L'introduzione (della durata di 4 minuti) occupa 2.5Mb di memoria, mentre il gioco finale pare che occiperà 12Mb. Mark assicura categoricamente che i possessori di 640K di memoria potranno giocare serizza problemi - con frasi digitalizzate e tutto il resto, "È una oblica agli antipodi di quella della Origin, che richiede sempi e un'anmontare X di memoria per i suoi giochi. Inoltre è possibile salvare spazio sin hai di diski evitando di installare certi aspetti del programma, come le fiasi digitalizzate.

Del gioco Mark rivela: 'Si tratta di un mo tra immagini in bitmap e poligoni in 3D. Abbiamo voluto optare per una grafica fluida. In Wing Commander la grafica 4D iu

AL CINEMA

Pittsburgh sarà nota ai fan dei film musicali per essere la città dove vive Alex, la promet-

tente balletina del film Flashdance, interpretata dalla non indifferente bellezza Jennifer Beals, Alex è un'operaia di giorno e un'esotica danzatrice di notte; il suo sogno è quello di abbandonare la chiave luglese e di entrare in una scuola di ballo. Ingitile dire che riuscirà nell'iutento senza mancare di incontrare l'uomo dei suoi sogni lungo la strada, Purtroppo l'insulina non era compresa nel prezzo del biglietto.

realistici. Inolite non volevanto entrare in competizione diretta con il titolo della Origin".

Mantis dovrebbe essere pubblicato negli Stati Uniti verso la fine dell'anno, e dovrebbe apparire in Europa a breve distanza sotto l'etichetta Empire. K è già in agguato per la recensione.

IL FUTURO

Alla Paragon pensano che la serie Megatraveller andrà avanti ancora per qualche tempo. "Il gioco è supportato da un ricchissimo materiale di Background, molto del quale non abbiamo nemmeno sfiorato", dice F.J. Megatraveller 3; The Unknown Worlds migliorerà il sistema di Megatraveller 3, spiega F.J. Millectinquecento nuovi mondi da esplorare sono attualmente un produzione mentre la vicenda prevede tre trame principali nelle quali rimanere coinvolti. Il sistema di combattimento spaziale è stato mugliorato. Il giocato e avrà più opportunità di partecipare all'azione e co saranno interindi alla Wing Commander.

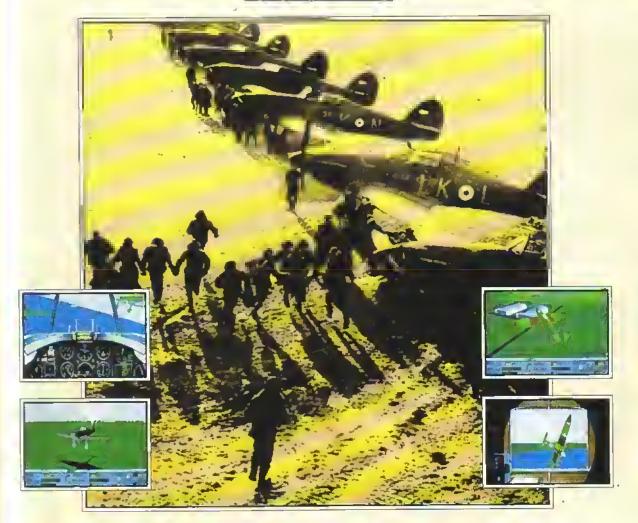




Questo sfortunato speakei del telegiornale è una dalle vittimo degli alieni pai assiti. "Inizialmente avevamo pensato a un'introduzione piu diretta duranto la quale al giocatore veniva i ali tontato (utto il backgiound del gioco, ma abbiamo poi deciso pei un approccio più simile a quello di un film. Il giocatore guarda l'introduzione, vedo apparire il mostro ed esclama: "Che diavolo sui tede?!?" È un espediente che aiula a restare coinvolti dalla trama."



Un siriano adulto, l'avete già visto qua sopra. Ora vi la sciamo Indovinare a quale animal e terrestre assomi-



REACH FOR THE SKIES

THE BATTLE OF BRITAIN 1940

"Never in the field of human conflict was so much owed by so many to so few."

- Winston Churchill

Estate 1940. Le sorti della II Guerra Mondiale sono incerte. Le forze migliori della Luftwaffe tedesca e gli assi della RAF sono schierati gli uni di Ironte agli altii. È la Bettaglia d'Inghilterra. 50 anni dopo hai la possibilità di rivivere questo famoso scontro - giocando nel ruolo di un pilota inglese o tedesco - e di "plasmare" il corso della

storia La rua prestazione in cabina determinerà il risultato finale. Dipenderà da te una nuova vittoria degli inglesi o un inedito successo del tedeschi. Programmato dagli autori di "Flight of the Intruder", questo appassionante gioco raggiunge livelli di realismo storico davvero incredibili.

CARATTERISTICHE

- Le missioni più cruciali della battaglia.
- 8 aeroplani ricreati nel dettaglio: Spitfire, Hurricane, Bi 109, Bi 110, Ju 87, Ju 88, He 111, Do 117.
- · Pericolose missioni di allenamento prima dello scontio.
- Numerose possibilità di controllo in volo.
- · Singolare visione del teatro di combattimento.
- · Colonna sonora di grande elletto.
- · Scheda grafica VGA 256 colori.





C 1991 ROWAN SOFTWARE C 1991 MIRRORSOFT CITO PSS, from House, 118 Southwark Street, London SE1 05W. Tel: 071-978 1454 Fax: 071-513 3494 PSS in a brand name of Murrorsoft Led



E nell'angolo alla mia destra... la speranza della DOMARK per il prossimo freddo e gelido natale... Signori e Signori, ecco a voi...



PITTIGHTER

ertamente avrete acceso decine, se non centinaia, di volte il vostro fedele computer, con l'intenzione di passare qualche ota con un valido picchiaduro, finendo poi per dover salvare la donzella di turno, aprendovi faticosamente la strada fino a Mr. ComeSono-Grosso. Grazie al cielo, Pifighter non perde il tempo in inutili pie amboli: è un pino e semplice picchiaduro ambientato nei sotterranei di una metropoli, e l'unica cosa che conta sono i denti che iomperete!

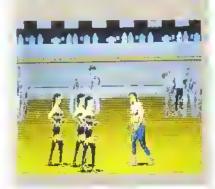
La Domark ha affidato il compito di convertire il coinop prodotto della Atari, ai ragazzi della Teque London, già responsabili delle versioni Amiga e St di Badlands della Tengen. Chiunque ha visto il coin op potrà testimoniare che non è certo un lavoro facile. La grafica digitalizzata del gioco da bar ci stupiva con i suoi 256 colori e, grazie a una scheda hardware dedicata, gli sprite venivano ingranditi e rimpiccioliti, così come il fondale, in modo che il punto di vista del giocatore rispettasse la prospettiva. Superando le aspettative degli stessi programmatori, la versione domestica sarà identica. Il gioco è il risultato di otto mesi di duro lavoro, gravati soprattutto su Peter Jefferies. Sorprendentemente questo è il primo lavoro di un certo calibro scritto interamente da Jeff. Infatti, in precedenza aveva creato del software da ufficio su Sinclair QL e piccole porzioni di codice per Amiga e PC. Lo stesso Petei afferma che "La parte più difficile da rendere nella conversione di Pitfighter è stata senza dubbio la gestione della grandezza degli sprite."

"All'inizio non pensavo proprio che ce l'avremmo fatta a convertire anche quella, ma alla fine ci siamo riusciti molto bene." Anche Dean Lester, capo della Teque, è del-



CHE COSA CAMBIA IN OTTO MESI?

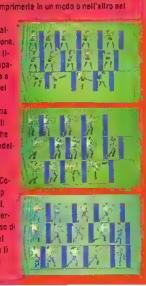
Questa foto è stata scattata al demo che Peter ha creal o dopo solo un mese dall'inizio della conversione. Tuttavia mostra già il caratteristico ingrandimeni ofrimpicciolimeni o degli sprite. "È stato fatto in fretta e furia" ammette Peler " Nessuno degli sprile era compresso, per esempio. Era semplicemente un demo, senza mosse di combal timento. Essenzialmeni e un test per vedere quanto andasse veloce il tutto."



la stessa idea: "La riduzione degli sprite non era nemmeno nelle richieste della Domark. Nessuno pensava che potesse essere realizzata. Tuttavia, quando hanno visto i risultati, sono rimasti molto impressionati e, ovviamente, molto contenti. Ottenere il senso della profondità era essenziale, altrimenti il gioco sarebbe rimasto troppo piato. In questo medo, Piffighter si distanzia dai convenzionali picchiaduro. "Tutti gli sprite hanno dimensioni di SPRITE MANIA Ecco alcuni lotogrammi celle animazioni di Ty, Angel, e il lemulo Ullimale Warrior, Probabilmente l'aspetto più impressionante di *Pithighter* da bar a l'enorme memoria occupate dalle gratica. Lo sfesso Peter common a che "Nel coin-op originale la gratica occupava 4-5 maga, e lo ho dovuto comprimente in un modo o nell'altro nal

"Pittiphier dispone di un variatà di mosse di comballimento maggiore di qualstasi altro picchiaduro. Ogni personaggio ha circa 100 lotogrammi di animazione e 40-50 mosse diverse, i colpi sono "sensibili" alla situazione: sa ad esemplo lirate un calcio mentre li vostro avversario è in piedi davanti a voi, potrebbe apparire un calcio ruotalo, mentre se utilizzate la siessa mossa mentre il nemico è a terra, vedrete il vostro eroe pestargli la lestasi il giocalore dovrà passare un bel po' di ora davanti al monitor prima di poter vadere alcune mosse."

Ocan liene a specificare che "Non è stato tratasciato neanche un fologramma di animazione del personaggio, come non è stata persa neanche una mossa. Il contro principale obtellivo ara di mellere dentro la conversione futo quello che ara nel connop. Anche la riduzione degli sprile era secondaria rispetto alla ledel à al colinop. È proprio l'allo numero di colpi possibili che hanno decretato il successo di *Pittighter*. In effetti, vedrele più mosse nella conversione che nel colinop originale". Carto, può sembrare un'esagerazione, ma è proprio costi Come spiega Peler "ci sono alcune mossa immagazzinale nella ROM dal coim-op che non appalono mai. Ogni personaggio, infatti, ha due serte diverse di colpi, una con le gambe e l'altra con i pugni. Doendo un personaggio colpisce l'avversario. Il coln-op controlla la distanza fra i due contendenti e decide se è il caso di utilizzaro un colpo con il calcio invece di uno con le mani. Ma visto che alcuni personaggi hanno più colpi con i pugni che con le gambe, probabilmente non il vadrete mai colpire con : calci." Per esemplo" - la notare Dean - "Noi colm-op Mad Miles non tira al calci - nella nostre conversione, sil'



64x64 pixel, colorati con 16 ronalità. Mentre si spostano per lo schermo tra calci e lividi, la routine 3D di Peter tiene conto di quanto siano "lontarit" gli sprite, quindi questi ultimi sono modificati verticalmente, in modo che abbiano la giusta altezza in base alla loro distanza "sullo" schermo. La larghezza degli sprite, invece, non viene modificata: infatti, dato che gli sprite sono molto più alti che larghi, la distorsione orizzontale è stata considerata tra-

scurabile. Una lecnica simile è stata utilizzata per distorcere gli sprite della folla e i fondali.

Naturalmente, dato che si parla di una conversione da coin-op, i programmatori hanno dovulo compiere delle scelte. L'opzione a tre giocatori è sparita, principalmente perché avere sei sprite che gironzolano per lo schermo sarebbe significato rallentare l'azione, e anche perché non c'era materialmente più spazio nella RAM dei poveri 16-



Non avvicinatev, troppo alla folial (a gențe non ema i codard, cha carteno di stappare, e vi rispingeranno nall'arena punzacțhiandovi con colleili

NON SI RICERCA: ARTISTA GRAFICO

Contrariamente a quello che si potrebbe pensare, non c'è nessun artista grafico nel team di sviluppo della conversione di Pitfighter, visto che in pratica non serviva!

"Abbiamo ricavato la grafica che vedrete nella conversione da tre fonti: dall'Atari, dalla Tengen (che sta lavorando alla versione per Megadrive), e direttamente dal coin-op.

Sfortunalamente tutte e tre avevano formati diversi, quindi abbiamo dovulo metterli in scalatra loro, ricolorarli, ecc. Abbiamo utilizzalo lutte le parti grafiche che potevamo, Richard Brown, il manager Domark del progetto, si è dalo da fare lavorandoci un po' sopra."

re anche voi zome quel troo che ha bravice grouse come tranchi e gambe encore pru grendr, non e certo una Pubblished Progressor



bit per altri spirie. Nel coin-op, il pavimento è costruito con assi che si ingrandiscono o rimpiccioliscono grazie all' hardware dedicato, mentre nella conversione sono state utilizzate delle strisce colorate per otteneie un effetto simile. Peter è muscito addirittuta a migliorare il gioco: 'Ho migliorato la precisione con cui il giocatore raccoglie gli oggetti. Iti più gli avversan si accorgeranno se usate troppo una stessa mossa e la parcianno". 'Inoltre" - interviene Dean - "se sconfiggete l'ultimo avversario al bai, leggete GAME OVER, il che non è molto pia-

cevole, specie se avete inserito monete da 500 lire. Nella conversione ripartite dall'inizio a un livello di difficoltà maggiore,' Che possibilità abbiamo di ve-

dere Pitfighter 2? L'unica è aspettare", risponde Dean "Tutto dipenderà da come sarà accolto questo gioco. Potremmo far girare la versione Amiga a un frame per vol-

PÉR TUTTI GU ALTRI ACCESSORI TELEFONA MARLES MESSION

MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE

RESCUE OF PRINCESS BLOGETTE TEENAGE MULANT HERO TURTLES 2

ta. Non abbiamo potuto farlo ora a causa della mancanza di tempo. Ammetto che abbiamo già qualche progetto. ma per ora preferisco tenere tutto top secret. Quel che è certo è che non sarà una semplice rimescolatura del primo Pitfighter."

Penso sinceramente che Pitfightei sia più giocabile nella versione doniestica che in quella da coin-op" conclude Dean "Questo perché l'azione non è così rapida, e non c'e troppa confusione sullo schermo. Quel che mi piace di Puffighter è che non è un gioco dove contasolo smanettamare con il Joystick. Sono davvero soddisfatto della nostra conversione,"

ST vs AMIGA inevitabilmente esiste una differenza i velocita tra le due versioni a 16 bit. Grazie al blitter, l'A miga aggiorna il gioco ogni due frame, mentre l'Atari ST ne implega dai quattro ai cinque. Per anmentare l velocità la versione per ST non aggiorna i fondali con l stessa frequenza della versione Amiga, nui è difficile che giocatori lo notino.



Vendita per corrispondenza Per informazioni & ordini telefona allo (031) 300.174 CATALOGO A COLORI GRATUITO!



Data disks: 5 volumi o Lit. 30.000 cod.

http://speccy.altervista.org/

HAR LEIS

CHASE HO	.69.000 59.000 59.000 59.000
DAI 15 NOVEMBRE FIND A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROYI UNA SIMPATICA SORPRESA BUON NATALE OA SOFTMAIL!	
AMIGATH	

BATTLE UNIT ZEOTH BUBBLE BOSSLE

GAMEBOYTH TO

AMIGA**		
AMIGA**		SE
AH73 THUNDEHAWK	59 (000 5H
AMOS COMPIER + UPDATER 13		TEL SAL
AMOS 30 + UPDATER 1.3	olamata	EL TH
BRIDGE V KLALTIMATE BRIDGEI	50 0	100 WI
DEATH KNIGHTS OF KRIGHT	69 5	100 W
CONTRACT TO BASEFIELD, TO FOOTBALL LOSSES NO	59 9	00
CONNENS TO BASKETHALL TO FOOTBALL LORDS IN	SING SLIN, WHI	G .
PLIGHT OF THE INTRUDERS	59 9	00
FIS STRIKE EAGLE 0		700
HARPOON CHALLENGE PACK	1500	00
CONTIENE HARPOON DATA MY, SCENIFEY SORTOR !	TRACEUT DUE	0
MARPOON SCENARIO EDITOR	69 (1	00
HEARI OF CHINA	T	B
KING QUESTY	1	El
LAST BATTLE	49 9	DED P
MANCHESTER LINITED EUROPE	. 49 9	00
MICHAINTER R	7	EL I
Add to be a second		

G QUEST V	TEI
T BATTLE	
NCHESTER LINUTED EUROPE	49 900
WINTER R	TEL
	or our la manage
A SECTION AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSO	
PC IBM.	
COLLECTION LIMITED EDITION	129 000
WIENE POOL OF I ADVANCE CURSE OF AZURY SECO	
CHNOPHOBIA	49 900
JANK ENHANCED I 5 (VGA/DUAL)	. 89 000
ICE V (ULTIMATE BRIDGE)	59 000
A NIGHTHAWK	89 900
FALCON V3	TEL I
EWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	69 900
NSHIP 2000	89 900
POON SCENARIO EDITOR ISOLO 57	79 000
URE SUIT LARRY V	89 900
WANTEY LOST BY LOS ANGELES THOS	69 000
E DITIKA'S FOOTBALL (DUAL HD)	59 000
THOUSE I, IVM IBI .	69 000

ISLAND 1256 COL

4	THE P. P. LEWIS CO., LANSING	144	
1	WWF SUPERSTARS	19 000	
-1	MEGADRIVE®		
1	HARDBALL IS MEGAI	70 000	
1	FÖRGÖTTEN WOPLDS	99 (HM)	Ī.
П	MIKE DITKA'S FOOTBALL IS MEGA!	89,000	Т
ı	CHSLAUGHT	70 000	Į.
-1	PASTAN SAGA I	99 000	Г
-1	STAR CONTROL IS MEGAL	39 000	
1	TURRICAN	67 030	
	A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR		
		17-1	and
	SEX OLYMPICS (VMTB)	n5 000	10
90	SHABOW SORCTPER	50 4.00	
ť.	SAENI SERVICEN	74 919	17
L	THE PERFECT CHINERAL	96 MTD	6
IQ.	WING COMMANDER ()	18 2	
0	WWF WRESTLING		W.
M	HINT BOOKS & COTYTH TELE	COMA	V,
OX S	THE PERSON NAMED IN THE PE	TO THE PERSON NAMED IN COLUMN 1	7
kQ	STATE OF THE PARTY		7
Ó.	ELVIRA IL JAWS		
0	OF CERBERUS	200	
-	AMIGA I A STATE OF	44	14
0	LIT. 59.000		3
			F _n
	PC III.II	OR OTHER DESIGNATION OF THE PERSON NAMED IN	1
0	ISIBK, VGA, DRIVE	# 1 6 A 10	E
Ö	HOI LIT, 44.000		F
-	DEMO (IT. 19.000		3
HIE	Old Williams State Children and Control		2
	SORCEROR'S APPLIANCE IVA ISI	69 000	N
0	SUBI OGIC ULTIMISSIME NOVITÀ GIÀ DIS	DA COO	15
1	THE LOST ADMIRAL	89 DOQ	0
0	THE PERSECT GENERAL		3
0	Y/ING COMMANDER 2	89 QQQ	E
	HIGH CONTRACTOR S	79 900	2

PC BLM SIDK, VGAL DRIVE HD LIT, 84.000 DEMO LIT, 99.000	131 20
a completeles	
SORCERORS APPLIANCE (VM 18) SUBI OGIC ULTIMISSIME NOVITÀ GIÀ DU THE IOSI ADMIRAL JHE PERFECT GENERAL WING COMMANDER 2 WEVING COMMANDER 2 WEVING CHANDER DUJALI WYNGE CHAULENGE (DUJALI WYNGE CHAULENGE (DUJALI WYNGER CHAULENGE (DUJALI)	67 000 5PONIBILI 1E1 87 000 89 000 79 900 79 000 59 000
IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SO NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRS OGNI MESE CON NOVITÁ, REC OFFERTE E PRODOTTI ESCLU "GRATIS IN OGNI SPEDIZI "GRATIS IN OGNI SPEDIZI	T CLASS" ENSIONI, JSM.



http://speccy.altervista.org/

MEGALOMANIA





Prove su schermo

Nuovo formato e nuovo stile per le Prove su Schermo. Ai giochi più meritevoli abbiamo pensato di riservare maggiore spazio cercando di darvi qualche aiuto in più. Qui di fianco spieghiamo come abbiamo aggiornato il sistema di valutazione.



LA LISTA

LA	LISTA	
Grand Prix	Mioropeago	46
	Microprose	
Slues Brothers	Titus	S2
Hudson HawK	Ocean	54
J. W's Snooker	Virgin	S8
Hunter	Activision	60
Cruise For a Corpse	US Gold	62
Floor 13	Virgin	64
Lotus 2	Gremlins	69
Mig 29 S.Fulcrum	Domark	73
The Simpsons	Ocean	78
Microprose Golf	Microprose	80
Sliders	Palace	82
Beat Busters	Activision	85
Pro Soccer	S. Famicom	88
H. for Red October	Gameboy	92
Pacman	Gamebey	92
Hatris	Gameboy	93
Choplifter II	Gameboy	93
Subble Bobble	Gameboy	94
Mickey Mouse	Gameboy	94
E. A. Hockey	Electronic Arts	97
Pacland	Lynx	99
A.P.B.	Lynx	99

CONFRONTA E CONTRASTA

In questo box mettiamo a confronto il gioco con un titolo "storico" dello stesso genere. Per esempio Lotus 2 è messo a confronto con Lotus 1, mentre Hudson Hawk è confrontato con un classica dei giochi a piattaforme come Rick Dangerous 2,

PRO E CONTRO

Per velocizzore il giudizio di un gioco abbiamo inserito anche nelle prove su schermo i due pollici che hanno carattenzzato i Beta Test. In questo modo riuscirete a individuare subito i punti posttivi e quelli negativi del gioco provato.

VOTO

ll giudizio finale. Sopra i 900 si merita il "bollino" di K-Gioco, Ma un buon gioco può anche meritarsi qualcosa meno. Sotto i 600 i pregi sono sormantati dai difetti.

COMMENTO

In queste righe il redattore condensa le sue impressioni e valutazioni.

NOME GIOCO

CURVA INTERESSE PREVISTO

La CIP ha subito una piccola rotazione ma non muta il suo scopo. Grazie alla curva riuscirete ad avere un'idea di quanta vi terrà impegnato il gioco.



sistema di

O





Cruse for a Corpse La Delphane è risacità a sfruttere al massimo d

http://speccy.altervista.org/



Genere Simulazione di corsa Casa MicroProse Sviluppatore Geoff Crantmond



GRAULA ONE GRAND

room! Il rombo dei motori dà sempre una certa emozione. Ma allora perché ci sono così poche simulazioni di corsa in giro? Il pubblico video ludico sembra essere estremamente affamato di tutto ciò che è strutturato a poligoni e si muove su uno schermo.

Elicotteri, sottomarini, space shuttle, carri armati, sembra strano che l'aspetto automobilistico sia tenuto in disparte. Comunque i pochi coraggiosi che hanno avuto il coraggio di scendere nell'arena di questo tipo di simulazioni hanno raggiunto dei buoni risultati. Hard Drivin' della Domark, la conversione dal coin op dell'Atari, fu un notevole successo, minato solo dall'impossibilità di trasportare anche il controllo reale della macchina che era proprio della macchina da bar.

L'Electronic Arts, con Indianapolis 500, considerato il

fino a oggi il migliore del genere, non era altro che una adeguata simulazione, ma altrettanto divertente per chi ama sentire il rumore della carne che cozza contro il metallo. Un po' sadico ma spassoso.

Geoff Ciammond, autore di Grand Prix, non è nuovo alle simulazioni di corsa. Se torniamo all'alba della pioduzione di giochi quando un BBC modello B era il computer a cui tutti aspiravano, ma che pochi avevano la fortuna di possedere, produsse Revs, niolti lo ricoi deranno su C64, che può essere considerato la piova genera-





(Alto) Una bottigila di Chempagna da spruzzare zulla fulla e sugli avvenati È il rerimoniale di pigni introna di un Gran Premio

le di questo ultimo sforzo di Crammond. Revs, pur essendo senza dubbio un'accurata simulazione, forse era fin troppo accurata, e moln giocatori ritenevano che la macchina fosse inguidabile.

La lezione di Revs è stata ben assimilata nella stesura di Grand Prix, e il risultato è il miglior gioco di corse, sia visivamente che a livello di giocabilità, per ora sul mercato. È la fedele riproduzione del campionato del mondo di Formula Uno, con 16 Gran Premi (qui bisognerebbe nugraziare Mosley, il muovo presidente FIA), e 26 piloti con i quali confrontatsi. In termini di atmosfera e autenticità di gioco, è l'esperienza più vicina al mondo delle corse in cui non servono guanti, maschera ignifuga e casco.

Il giocatore può scegliere se partecipare al campionato per mera gloria personale, oppure prendere parte anche al campionato costruttori, il tutto avviene sempre guadagnando punti a seconda del piazzamento ottenuto. In più esiste la possibilità di provare ogni circuito disponibile con o senza "traffico", le prove libere in sostanza.

Fare pratica è essenziale nou solo per l'ovvia necessità di conoscere i vari tracciati, ma anche perché dà un'idea di come settare la vettura a seconda delle varie esigenze che ogni circuito impone. Nel corso della messa a punto della vettura, al pilota (giocatore) è consentito variare



che si preannuncia come la migliore sul mercato. Al di là della mancanza delle visuali esterne, Formula Uno Grand Prix supera Indianapolis 500 in quasi tutti gli aspetti. In termini di simulazione è decisamente un gran bello scontro, anche se Grand Prix, in termini di dettagli, vince nettamente. Ma dove Grand Prix supera il rivale è in atmosfera e varietà. Anche se indy 500 è superbo, ci si rende conto che è un semplice gioco e non è in grado di assorbire completamente l'attenzione del glocatore come fa di per contro Grand Prix. In più, Indy diventa

noioso a forza di girare sempre per il solito ovale - con 16 circulti Grand Prix non corre lo stesso rischio.

È eccellente l'opportunità di essere alutati dal computer ajuta sia ai principianti che agli esperti, i primi nel prendere confidenza col gioco, i secondi per l'affinare le loro tecniche di quida.

L'unica piccola pecca sta nel posizionamento delle telecamere, avrebbero potuto avere un angolatura diversa e più accattivante. Ma significa andare a cercare il pelo nell'uovo.



PRIX



ogni aspetto del proprio mezzo, dal rapporto delle marce all'incidenza dell'effetto suolo. Anche se bisogna aminettere che i principianti farebbero bene a lasciare perdere, almeno all'inizio, di sporcarsi di grasso, i giocatori più esperti si renderanno conto di quanto divento utile guadagnare importanti secondi a ogni giro grazie a una azzeccata scelta in fase di preparazione,

Ogni corsa consiste nel giro di qualificazione, che determina la posizione del giocatore sulla pista di partenza (scommetto che non l'avevate immaginato), e della gara un sè. Le corse "vere" durano più di un'ora e consistono di più di 50 giri ma, grazie al ciolo, nel gioco questa maratona di guida, che avrebbe stressato tanto voi quanto il vostro joystick, può essere diminuita scegliendo di gareggiare una percentuale del vero Gran Premio. Ad esempio, se una corsa dura 80 giri, si può scegliere di correrne il 10%, per cui solo 8 giri.

Ma cosa dire del vero "corpo" del gioco, cioè la gara? Beh, è semplicemente sensazionale, Non c'è nessuno gioco che riesca a emulare così efficacemente il punto di vista c i suoni di un vero Gran Premio. L'azione viene proposta in una veste che utilizza sia poligoni che grafica in bitmap. E anche se sembia che ogni volta lo

a lezione di *Revs* è stata ben assimilata nella stesura di *Grand Prix*, e il risultato è il miglior gioco di corse, sia visivamente che a livello di giocabilità, per ora sul mercato.

schermo si aggiorni con un nuovo poligono, la grafica, per una volta, è davvero "velocc e fluida". L'utilizzo di alcuni effetti, come i poligoni che si modificano quando ci si fimpegna in una curva, rendono l'azione ancora più

Il livello di dettaglio è notevole. Ogni macchina ha il proprio disegno e combinazione di colori che imita la sua controparte "reale", ed è completata dal casco del pilota che fa capolino dall'abitacolo. I circuiti sono una fedele riproduzione degli originali, con ogni pendenza, curva, ponte di riferimento e costruzione, posti nel punto esatto in cui si trovano nella realtà.



NOVEMBRE 1991 K 47

http://speccy.altervista.org/



na possibilo, utilizzanda l'esselarezione per superere in all'inmenoposto



prime volte che l'ho affrontate quaet mi "amaitavo" contro le

segnati in bitmep aspettano l'arrive del plieti.



Le femiale al box sono controllare del epopoter - II glocature dave so

la guidere fino Ir. Un consiglio? Sapere dov'é l'entrois'

Tagliare una curve, specie se cost affolia te è un levoro per gente con le.., con esperienza.



MESSA A PUNTO

Grand Prix ha sedici circuiti in tutto. Shikoiro Hesthetula ci dà alcuni consigli por affrontame cinque.

MONTECARLO, Montecarlo

(Qui a Sinistre): La mecchina dovrobbo as-

sere massa a punto per sopportare al meglio le strotte curve del
circulto monegasco. Qualificarsi
tra le prima posizioni è di vitale importanza perché le strade strette
del circulto cittadino rendono i sorpassi molto diffielli e gli incidanti
molto probabili. A Monaco le paro-

le "sorpasso" e "Incidenta" sono spesso

sinenimi.



È Il circuito su cui sono crasciuto profassionalmente. Sfruttare i due lunghi rettifili è importantissimo. Bisogna stare attanti elle curva stretta e alle McLaren con il numero 1. Che spiritoi

PHOENIX, State Uniti

La prima corsa della stagione. Un altro circulto cittadino. Le curve sono quasi tutte a noventa gradi, ancha sa qualcuna à più doice por avitare che noi piloti ci addormontiamo por la noia. Como a Montecario, i sorpessi sono difficili a richiedono granda capacità di controllo del pilota. Ho ancore di fronte agli occhi le immagini di Nakajima a di quando a andato a schiantarsi contro i biocchi di cemento.

MEXICO CITY, Mexico

Un lungo rettifilo permetta allo vottura messe e punto in meniora impeccabile di raggiungere velocità superiori al 300 chilometri orari. È nacessario guidare in maniara attonta a causa del fondo "sal-

teltante" del circulto.

HOCHENHEIM, Germania

L'effetto suolo deve essere sfruttato al massimo sul lunghi rettilinal che caratterizzano quasta pista. Anche se cosi facendo la macchina diventa difficile da controllare. Bisogna sempre mantonare alte la concentrazione che a volte viene persa lungo i retttilii, c'è il rischio di arrivare lunghi e andare ad "arare" sugli spazi di fuga.



lla base del successo di Grand Prix c'è la fe-

dele rappresentazione del Circus della Formula Uno, e le abbondanti opzioni per renderlo accessibile a tutti.



Le strisciate del pneumaticf lasciate dalle macchine che freuano danno un'ottima improssione ili velocità.



Come simulazione, Grand Prix è impeccabile. Non ha lacune di alcun tipo. Per esempio, se una macchina esce di pista, non svanisce semplicemente; i commissari di pista si affrettano a toglierla da posizioni pericolose. Nella stessa maniera, quando il pilota entra ai box, non si vede la solita scena animata e priva di profondità, anzi, il pilota deve guidare superando le varie postazioni con i meccanici che aspettano l'arrivo della loro vettura.

È importante di e che tutti questi particolari non sono semplicemente una frivolezza, aiutano a creare l'atmosfera adatta. Anche se esiste la possibilità di diminuire il livello di dettaglio per rendere il gioco più veloce, sono sicuro che molti giocatori preferiranno tenerlo alto per gustarsi tutte le immagini nella loro pienezza.

Tutti i comandi sono gestiti dal joystick. Spingendo a destra o a sinistra si fa curvare la macchina, mentre i movimenti in su e in giù corrispondono rispettivamente ad accelerare o a frenare. Il giocatore può cambiare le marce schiacciando il pulsante di fuoco. È un sistema sensibile e molto adatto, anche se occorre un po' di tempo per gestirlo al meglio, soprattutto se chi gioca è abituato ai soliti arcade alla *OutRun*, giochetti tipo frenata e immediata ripresa veloce non sono realizzabili solo scalando di una marcia.

Il sistema di controllo rimane sempre impressionante, il giocatore non si trova mai a dover affrontare incidenti e paurosi testa coda mentre cerca di rientrare da una sterzala troppo stretta, nemmeno nelle Sono i piccoli delliagli che aggiungono molta a Grand Pin Lanche se somo sicun cha per Geoff Crammond non è-traio uno scherora aggiungeri all'intermo del proguamna) i commantan di percorso ana) i commantan di percorso i menore spanra dal circunto le macchine indicontale. I commantal si affreitano a tropicori di vertura dialle pitale dei un'eventuale sono di periculo per le monoporto che seguinono i amma piane dai medicama ai bosc à addicitativa em-



Versione Amiga

Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso - l'Amiga è stato spremuto al massimo per avere un adeguato aggiornamento dello schermo. Motori e grido della

folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di Grand Prix.

Versione Atari ST

Una copia pixel per pixel della versione Amiga. La velocità diminulsce un po', e l'ST perde decisamente quando si passa al sonoro, con i motori che sembrano la brutta copia di quelli usati dalrare occasioni in cui la velocità diminuisce per l'eccessiva azione su schermo.

Le vetture di Fi non sono facili da guidare, e sicuramente non sono quel tipo di vetture a cui sono abituati i conducenti che se ne vanno in giro con una grossa "F" in bella vista sul lunotto posteriore della Panda appena regalata dal babbo per la promozione. Fortunatamente la Rest-frustrazione è attutita da un certo numero di aiuti (vedi il Box "Aiutatemil"). Ognuno dei quali tende a rendere la vettura un po' più facile da controllare. In effetti, con tutti gli aiuti attivi, non c'è altro da fare se non sterzare a destra e a sinistra. Ma coloro i quali credono che, in questo modo, vincere il Campionato del Mondo sia uno scherzo si sbagliano di grosso · il computer disattiva automaticamente determinate opzioni con l'aumentare delle gare.

Ognuno dei piloti è stato "disegnato" con le proprie caratteristiche "reali" così non si deve essere sorpresi se la "Prima" guida della McLaren ci butta fuori alla pri-



le vetture su Amiga.





(in alto) La bandiera gialla sventola per avvisare di un imminente percolo, (a combinazione di poligoni a immagini in bitmap è estremamente efficace

(Sopra) A Phoenix i "sempraverdi" lasciano il posto alle pelme, tutte posizionate dove al travano.



(Sunstral Lurio della folla accoglie i priori el loro passaggio di fronte alla tribuna. Con il gruppo encora compatto, superese non deve esi una cota lacile









divegnesa ratessa becnica Opzioni di di k

pilci e sazec

an limitate

le critiche. È un successo sia di design che di programmazione.







Grand Prix è veramente difficile muovere del-





nia curva di Suzuka, fa parte del suo temperamento (?). L'incompetenza di alcuni piloti non fa altro che tendere la sfida più affascinante (non ce ne voglia Martini). evitando di vedere le macchine gestite dal computer scegliere sempre l'entrata migliore per ogni curva, anche se Geoff avrebbe potuto farlo, volendo! Questo fattore non solo garantisce una sfida "vera" i piloti non sono prevedibili come automi, ma aiuta anche a creare la giusta atmosfera. Diventa facile credere che ci siano persone "vere" all'interno delle altre monoposto.

Come sembra essere diventato uno standard per i giochi di corsa dell'ultima generazione, Grand Prix permette di avere alcune visuali diverse dalla semplice vista dall'abitacolo. Il giocatore può far scorrere le immagini avanti o indietro per vedere le diverse vetture. Può sembrare piuttosto strano e inusuale, ma in pratica diventa molto utile per captre dove si trova il leader della corsa o la macchina che insegue il giocatore. Mentre si "spiano" le posizioni delle macchine avversarie, il programma entra in "auto-driving" impedendo di andare fuori strada o di essere coinvolti in incidenti demenziali.

Inoltre, esistono un certo numero di telecamere lungo il circuito che permettono di vedere la macchina del giocatore mentre sfreccia davanti alla loro postazione. Sfortunatamente non esiste la possibilità di zoomare, il giocatore si deve arrangiare con le immagini che gli vengono proposte. È un peccato che non siano disponibili le fantastiche visuali che erano presenti in Indy 500.

Rischiando di sembrare un povero esaltato dei giochi di corsa, devo dite che Grand Prix è talmente perfetto che è quasi impossibile muovergli delle critiche. Qualcuno potrebbe arguire che non ci sono abbastanza viste da fuori l'abitacolo, ma in fondo quanti piloti di formula Uno hanno a disposizione questa possibilità? Formula Uno Grand Prix è un trionfo sia di grafica che di programmazione, se mai uscirà un gioco migliore vorta dire che il livello tecnologico ha raggiunto il punto di non riterne.

Aiutatemi!

Anche se guidare con l'aiuto del computer può sembrare da freschi di patente, le cinque opportunità che offre Grand Prix possono sicuramente tornare molto utili.

Frenata Automatica - Il computer controlla i freni della macchina del glocatore, il gioco valuta la velocità della monoposto e decide dove occorre frenare. Diventa difficile vincere utilizzandolo perché impedisce di sfruttare al meglio le accelerazioni, soprattutto nelle curve.

Cambio Marce Automatico - Molto utile. Permette al glocatore di dimenticarsi il solito "fuoco su", "fuoco giù * ne cessarlo, e di pensare solo a vincere la corsa. Ma non dimenticate che il computer può eliminare gli aluti quindi bisognerà imparare a usare le marce prima o poi.

Puntatore di Direzione - Non c'è niente di peggio che lanciarsi a 300 all'ora lungo la pista e vedere un gruppo di vetture che, alla stessa velocità, puntano contro di noi. Grazie al cielo quest'opzione permette di avere sempre ben presente il senso di marcia della corsa.

Indistruttibilità - Il mondo delle corse è duro e pericoloso, specialmente agli inizi di carriera. Fortunatamente quest'opzione rende la macchina del glocatore dura come un mezzo corazzato serbo.

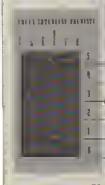
rienza quale sia la linea migliore da seguire in pista per trarre il massimo del vantaggio, ci vuole tempo per farlo. Selezionando questa opzione una linea disegnata indica qua-

le sia la linea ideale da prendere durante ogni tratto del circuito.

Linea Ideale - Anche se Il pilota Impara grazie ali'espe-



La surve CIP parle de cola - non bisco variazioni. Nessumo può dice di man rastora assasiato dalla prosentazione e delle i antactica grafica in 30, a questa soriata durante il gloco, i futileth shelle comment d'adute rende Il eloco accresibile a chium de Ayrtes Sonna e Fantezzi, e non c'à soddistazione maggiere che vincere un Gran Fremio. Applangete l'incentive di battera I record sul giro a ovrete un gioce che non perdarè mai if



4

NOVEMBRE 1991 K 51



a Titus si tuffa nel mondo di Dan Aykroyd e John Belushi, forse un loro concerto potrebbe davvero salvare il mondo. Adesso siete voi in missione per conto di Dio!



LA COLONNA SONORA... Aretha Franklin Gimme Some Lovin' fake Everybody needs somebody to love. Jake and Elwood Jallhouse Rock Minnle the moocher Cab Calloway She Caught the Katy lake Peter Gunn Theme (Insenta nel gioco) Shake your tailfeather Ray Charles, Jake e Elwood The old land mark James Brown Sweet home chicago Jake e Elwood

...E LE ALTRE CANZONI DEL FILM

Shake your moneynaker Elmore James Soothe me Sam & Dave Hold I'm comin' Sam & Dave Boogle Chillium John Lee Hooker Let the good Imes roll Lõise Jordan Your Chealin' Heart Kitty Wells Anema e Core Ezio Prnza I'm Walkin La Cavaldate delle Valkine Pinsbourgh Symphony Orch,

L'idea di fare un videogioco tratto dal film culto dei Blues Brothers è sicuramente originale, quasi come quella che ha portato la Krysalis a dedicare nn gioco alla serie televisiva di Hill Street.

Se non avete mai visto il capolavoro di John Landis - vergogna - vi diciamo che la trama del gioco è comunque solo ispirata dal film, soprattutto nel suo tema principale: organizzare un concerto da parte di Elwood e Jack.

La struttura è quella tipica di un gioco a piattaforme. Ci sono cinque livelli (più il sesto finale dedicato al concertoj, che rappresentano i luoghi della città che i due fratelli devono visitare per procurarsi il materiale necessario per il concerto. I livelli sono popolati da vecchiette su carrozzelle a motore, poliziotti, teppisti e rockabilly... Le uniche armi a disposizione del duo sono pesanti casse che possono essere raccolte un po' ovunque e scagliate contro i nemici con effetto devastante. All'inizio si può scegliere se giocare con Jack - John Belushi - Blues oppure con Elwood - Dan Aykroyd - Blires oppure con tutti e due se avete un amico e un secondo joystick, Ogni personaggio ha Ire vite e un'energia che scende quando si entra a contatto con nemici od oggetti contundenti. La partita termina quando i tre Elwood/Jack a disposizione del giocatore sono stati tirtti eliminati.

I Blues Brothers possono correre, saltate, volare afraccati a uu palloncino, nuotare (anche sott'acqua,



senza perdere il cappello) e planare a terra dopo un salto nel vuoto. Al termine di ogni livello c'è un oggetto che deve essere raccolto se si desidera passare al livello successivo. Tntti gli oggetti sono indispensabili per organizzare il concerto, e la loro natura varia con il tipo di livello. Nei grandi magazzini, per esempio, bisogna ottenere una chitarra, mentre in municipio l'obiettivo è l'autorizzazione per il concerto,

È possibile glocare insieme a un amico, scegliendo quale personaggio controllare. Una possibilità interessante è quella che vede la "telecamera" fissa su un omino, con la possibilità di passare dall'uno all'altro in qualsiasi momento. In questo modo è possibile per uno dei due giocatori giocare "alla cieca": rischioso ma certamente curiosa come oppor-

La struttura di gioco stessa è estremamente semplice e ricorda lo schema "salia, raccogli, evita" tipico dei primissimi giochi a piattafonne. Da questo punto di vista, giochi di piattaforme più moderni con sottolivelli e una grande quantità di armi e oggetti possono essere per alcuni più gratificanti. I punti di forza del gioco risiedono nella sua velocità

Quinto livello (Il municipio): autorizzazione per concerto Terzą ilvelia jis prigionej: umplificatore

Besto livello: Il concerto

Seconda livella: [megezzind). amplific etors



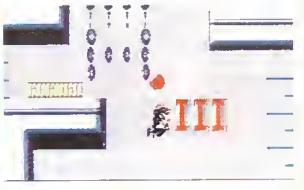
Primo livello Igrendi magazzini): troverate is

tratto da un film musicale e le canzoni dei Blues Brothers seno riprodotte in modo accattivante. È un occasione di ascoltarle, se non l'avote mai fatto, e di correre subito fuori a prendere la videocassetta e il disco.



VERSIONE AMIGA

Sonoro e grafica dell'Amiga sono sfruttati molto bene in un prodotto tecnicamente ineccepibile. Non sono necessarie particolari strategie per terminare il gioco, solo un po' di astuzia e molta prontezza di riflessi. Bonus misteriosi e oggetti da raccogliere durante il percorso aggiungono interesse alla lotta verso l'objettivo finale.





(niente intermezzi tedrosi) e nella simpatia che caratterizza l'atmosfera generale, I due fratelli si agi-

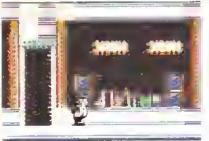
tano e ballane conre nel film senza mai perdere la

loro espressione, impassibile, nemmene nelle si-

tuazieni più terrificanti, e questo è decisamente di-

vertente. La grafica molte fluida e colorata è in

siile fumetto e si addice bene ai due personaggi. Il sonoro è accurato come si pretende da un titelo



BLUES BROTHERS: IL FILM E IL GRUPPO

Blues Brothers sono nati dietre le quinte del Salurday Night Live Show, to show televisive the ha lanciale meltissimi comict americant. Jehn Belushi e Dan Aykreyd avevane in comune la passiene per il blues e il rythm & Blues. Il lero primo album nsale al 1978 (Briefcase Full Of Blues) e subito hanno volule assieme a loro i migliori sessionmen, colnyolgendo musicisti del calibro di Steve Crepper, Tem Malone. L'uscita dei film diretto da John Landis è del 1980 e rapidamente è diventato un cult movie cen i due Iratelli Jaka e Elwood alle prese con polizia, nazisti, musicisti ceuntry e vectris idoii del jazz, bitues e rythm & bitues. Il film ha numeresi interpreli come Cab Calleway, Ray Charles, Jehn Lee Heoker, Aretha Franklin, James Brown,

Twiggy, Al momento Oan Aykroyd continua a fare film più e meno comici e demenziali mentre John Belushi ci ha lasciato. sironcalo da un'everdese.

LA DISCOGRAFIA

Briefcase Full Of Blues (78, live) The Blues Brothers (80, colonna soneta) Made In America (80, live) The Best of Blues Brothers (81, raccolta)

Le Immagini del film "The Blues Brothers" © 1980 UniversitCity Studios Inc, all lights reserved sono stote Iralle dalla videocassella omonima distribula in Itaka dalla CIC Video



(in site a deshie/ likelili toho ben disegnati e hanno rempre particolari originali. Nella foto ropre é al caso de un acquanto. in quella sorro namo Minterno as Na prigrane senza pastibilize at support 1 Authorise

bycoons upliazone warf oggs revecepitivim grop. Soptie com it galfonomo y nesce e raciogñere molti eschilcrediti mentra l'ambrella avuta e reggiungers la fine del primo Invelle Attent, as epistell pero.

IA sinution Travere Paggetta ni I pirma livella e abb lacide illusta ecuyare put Charles non serve accords





due fratella

144

>

0

~ ۵.

10 4

9

possibilitie di giocare in du

intelare e elocare non presenle problemi: I romanéi cono semplicissimi e la strutture del giocs intuitive. Grafica e colenne sonere elutano II programma a cetturera l'ettenelone. mentre le glocebilità fluida e allagra gerentiscri he non cl sarà un momento di nota. VI faretz un parrie d'onere di compli tare il greco, ma une volta finita rornerete e glocerci di sieme ad un antice. La tendenza e renderlo simili, e un dioce per console, come per Mudson Hawk, prometts use conversione da cepesiro.



NOVEMBRE 1991 K 53



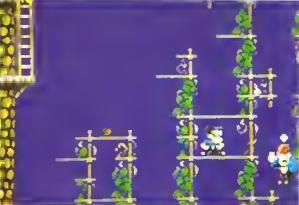
Genere Piattaforme

Casa Ocean

Sviluppatore Special FX

Price 29900





HUDSON



Come and finity. Newwork is serve spain and sturde et discondation arens per portario ad disturze percebios a par superare attacol trichioni. Per fortuna il gioricotre con pude seuere futuro mentre puda attamposando, mentre pud shagiliare un satro fino e una conda a a un condortos, ficendo cual precollare hawkens su ogni genera di actolis statospana.

on Hudson Hawk si entra nel mondo dell'azione! Così recitava la fascetta pubblicitaria dell'ultimissimo (in)successo di Bruce Willis, Hudson Hawk. Anche se gli incassi dei botteghini non sono un elemento su cui basarsi per dare un giudizio, pare tuttavia che la maggioranza del pubblico cinematografico preferisca prendersi la febbre gialla piuttosto che andare a vedere quest'accozzaglia di banalità, dai costi elevatissimi e di qualità scadente.

Costato la cuira astronomica di 65 milioni di dollan, Hudson Hawk, è arrivato nelle sale cttermaiografiche all'inizio della turbolenta stagione estiva pubblicizzato come il film d'azione più spettacolare dell'anno: nonostante ciò ha clamoiosamente fallito nel suscitare il benché minimo interesse negli addetti ai lavori del settore, che sono sembrati invece molto più interessau a 'Il silenzio degli innocenti'. Qualcuno ha cercato di spiegare questo insuccesso teorizzando un esaurimento del filone del film d'azione, ma adesso che questa "scuola di

pensiero" è stata travolta dal successo incontrastato di Terminato: 2, l'unico motivo logico che rimane pei spiegare la Caporetto di Hudson Hawkè che si tratta di un lavoro scadente.

Certo è un'affermazione un po' "forte" - sopiatuato per il poveto vecchio Bruce, che ha già abbasanza di cui preoccuparsi visto che gli stanno cadendo tutti i capelli, e che è, in linea di massima, responsabile di questo film. È vero che non è l'unica stai di Hudson Hawk, ma è anche vero che tutto il carrozzone del film è partito principalmente da una sua idea.

nche se le parti del gioco seguono uno stile diverso, esiste tuttavia al suo interno un forte elemento di comicità che le tiene assieme.



Si dice anche che, alla fine delle riprese del film. Il cranio pelato di Bruce spuntava sullo schermo in maniera piutiosto unbarazzante e che la Industrial Light & Magic è stata incaricata di eliminare quella "vista un po" sconveniente" disegnandoci etetronicamente dei capelli! Se non si tratta di un presa gio certo di fallimento, dite un po" voi di cosa si tratta.

Tuttavia, Hudson Hawk è riuscito a generare la più impressionante e attendibile conversione video dell'anno - semplicemente per il fatto che il tram di sviluppo Special EX ha ignorato tune le regole di fedele conversione del film (il che nove volte su dieci è segno sicuro di fiasco), concentrandosi invece sula produzione di un gioco coerente e di grande giocabilità. Può essere discutibile ma, se non altro, è un cambiamento che fa piacere e il nsultato finale è quanto di megho ci si poteva aspet-

La trama del film (così com'e) offre lo scenario del gioco e ci articola in questo modo: il ladio acrobata Eddie Hawkins, tresco di galera dopo una "vacanza" durata cinque anni. è ansicos di rigar dritto, ma tutti i suoi buoni propositi cillano miseramente lungo la strada dal momento che viene costieto da un sindacato corrotto guidato da due megalomani psicotici a rubare tre preziosi e super-controllati oggetti che, astemblati, permetieranno di costruite la leggendaria mac-

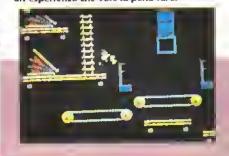
china alchemica di Leonardo da Vinci. Il progetto di queste canaghe è quello di mondare il mercato d'oro con l'aiuto della macchina e di mettere in ginocchio l'economia mondiale. Il giocatore quindi, nelle vesti di Hawkins, deve farsi strada lungo tre li velli a piattaforme, divisi a loto volta in stage indipendenti, per recuperare i tre preziosi oggetti. I livelli passano da strisce molto semplici che vanno da sinistra verso destra e in qui ci si limita a spostarsi molto velocemente da una parte all'altra dello schermo, a enormi labinnit sotterranel dove ci sono giosse probabilità di perdersi, oltre che di essere fattion.

Anche se le parti del gioco seguono uno stile diverso, esiste tuttavia al suo interno un forte elemento di coinicità che le tiene insieme. Sono scomparsi gli sprue giganti e tutti gli elaborati trucchi iectnici delle altre conversioni sostituiti da un approccio più semplice del tipo console, con personagi gi più piccoli e "canni" e scenari funzionali e belli nello stesso tempo. Questa tecnica è già stata usata, e con grande successo, in Ruck Dangerous e in Switchblade, giochi ai qualiti Hudson Housk deve molto, sia in termini di stile che pei quanto rigualda i contenuti. Per realizzare l'idea di un gioco a piattaforine, la Special FX si è dovuta prendere qualche libertà nell'interpretazione del film. È difficile, pei



È facile, dopo una prima occhiata, paragonare questo gioco al capolavoro dei glochi di piattaforme: *Rick Dangerous 2*. Entrambi i giochi usano una grafica comica tanto cara alle console e, per il divertimento dei giocatori, mettono insieme semplici rompicapo e azione basata su scale e livelli. Qualcuno potrebbe persino dire che *Hudson Hawk*

è stato copiato da Rick D. 2. In Hudson Hawk si trova più spesso il tipico gioco arcade caratterizzato da colpi continul sul nemici che capitano sulla propria strada, mentre in Rick D. 2 i combattimenti con nemici famelici sono piuttosto rari e in quel casi ci si limita a sparare un solo colpo o a lanciare una bomba a tempo. In Hudson Hawk, al contrario, vi troverete spesso di fronte a nemici d'ogni tipo e l'uso di una palla rimbalzante come arma richiederà molta più abilità che liquidare un nemico. Sul versante del puzzle, i due giochi si equivalgono. Hudson, però, ha qualche bonus in più per alcune trappole subdole e intuitive che vi aspettano agli ultimi livelli. Per concludere, si può dire che la scelta fra I due dipende molto dal qusti personali: non ci sono dubbi sul fatto che Rick Dangerous sia un gioco di gran classe, mentre Hudson Hawk sembra offrire un'esperienza più completa, unendo il meglio di Rick D. a scene che si rivolgono principalmente agli Istinti arcadecombattivi del glocatore accompagnate da placevoli sotto-giochi. Una cosa comunque è certa: entrambi i giochi sono un'esperienza che vale la pena fare.



HUDSON

esempio, immaginarsi Bruce Willis ui versione 'carina", eppui e în questo gioco egli viene presentato come uno degli esseri più dolci che siano niai esistiri - e. come se non bastasse, ha pure un bel mucchio di capelli. Inoltre, mentre I ambientazione dei livelli è abbastana simile a quella che si trova nel film, la maggioranza dei personaggi di secondo piano (per esempio i catuvi) sono molto diversi dai loro corrispettivi cinematografici, più di quanto si potesse immaginare.

Delinquenti armati di fucili che si libiano su mongolfiere elio-propulse, suore del Varicano oltremodo ben dotate (in quanto ad attributi fisici), guardie di sicui ezza incredibilmente vecchie e traballanti; oltre a tutto ciò ci sono anche alcuni sprite che sembrano essere stati buttati sulla scena senza nessun particolare inotivo, come uno sprite che canticchia e che impersona Elvis (per esser sinceri, però, lo "scheletto" di Elvis fa una bieve apparizione anche nel film) e un pupazzo nero a molla!

Questi nemici famelici costituiscono la minaccia più immediata al benessei e del giocatore, ma è il paesaggio stesso che si rivela di grande pericolo pei la sua incolumita. Mui a che crollano e che causano cadute fatali, tra ppole nascoste e molle che spingono il giocatore da un posto all'altro a regolarità al-

l'armante, macchina il veloci che minacciano di schiacciado, tralicci elettrici che enietiono scariche mortali, incendi "arrosti-sprite" e olli viscidi e scivolosi che sgoi gano da ogni apetura. Ogni scena sporattuto quelle del genere rompicapo che appaiono a metà gioco, sono dei capolavori di designiben congegnato.

Molta azione del gioco gravita intorno ai più tipici percoisi a piattaforme, dove per la sopravivenza del giocatore sono fondamentali salti super-piecisi e suscronizzazioni di ottimo livello. I nemici, piesi singolaritiente, non costituiscono un gran pericolo; quando livece attaccano in forze, come acca-

de quasi sempre, la situazione può diventate veramente spiacevole. Spesso viene insertto un collegamento efficace, ma discreto con il materiale del film che serve a fornne elementi di intelligente grocabilità, come nel primo livello, dove il grocatore deve state attento a non entrate in contatto con i divesi sistemi d'allarme disseminati sul posto: inciampare su un raggio laser o essere individuati da una telecameta di sicurezza mobile non solo fiacca le energie, ma mette in moto dei campanelli d'allarme che segnalano alle guardie la vostra presenza, i endendo la situazione ancora più difficile e complicata. L'abilità nel muoversi in modo furtivo e clandestino è la chiave del successo per cui, ariche se ogni livello ha un limite di tempo entro cui essere completato, vale spesso la pena per-





in uno dei inelli pry inchejici del gioco, Hawking s'intruloja nel Vaticano attraveno un sotterraneo del sistema postale. Il tempo è un elemento vitale per il suc Cesso de como discil prologi regalano dei accordo prezion guando vendono lecchire

VERSIONE AMIGA

La caratteristica che a prima vista colpisce di più in questo gioco è senz'altro l'eccellente grafica del genere console; la musica è abbastanza vivace, anche se vi accorgerete che il tasto Music Off si rivela una manna dal cielo dopo che avrete ascoltato lo stesso motivo un centinaio di volte. Il ricorso a un'area di schermo minima, come in Switchblade, funziona bene in alcune parti del gioco e anche nelle sezioni a schermo pieno più incasinate non rischia mai di rallentare l'azione o di alterare l'estrema fluidità dello scorrimento. Non è un vero e proprio capolavoro per Amiga, ma è sicuramente a tutt'oggi uno dei giochi più bellì e caratteristici su questa macchina.

dere del tempo pei superare correttamente un ostacolo particolare, invece che agitarsi come un toto infuriato. Quest'ultima tecnica, è garantito, ri fatà finir male,

L'equipaggiamento a disposizione di Hawkins per la propria difesa comprende un guanto da boxe fuon inisura, che gli serve nei combattimeoti i avvicinati con le guardie e sunili, e una scorta illimitata di mazze da baseball (che nel film non comparivano assolutamente, ma che importa?) che gli consentono di spedire i nemici il più lontano possibile. Queste mazze si 00005769 07 04

rivelano preziosissime anche per la risoluzione di alcuni dei iompicapi più comuni del gioco, come colpire degli interruttori per disattivare pericolosi macchinari o aprire porte che conducono alle parti finali del livello. L'abilità nel controllare queste armi, insieme alla destrezza quando si tratta di controllare Hawkins in generale, è vitale per ottenere un qualche successo in alcune delle scene più tortuose. Alcuni livelli sono caratterizzati da una serie di trappole e di ostacoli che sono così difficih da superare che il giocatore può tirarsene fuori solo grazie a un'esecuzione accuratissima e a una velocità da

tocchi marginali di comicità, uno per uno, sono senz'altro attraenti, ma quello che affascina di più è sicuramente il gioco nel suo complesso.





gran galoppo, Quando sarete riuscin a superare scene cosi frenetiche, risparmiando fino all'infirmo secondo, proverete nna grande soddisfazione, proprio come succedeva nei classici all'ultimo sangue Rick Dangerous e Prisco of Persia.

Ci è voluto molto lavoro per costruire i numerosi stage di Hudson Hawk e il team della Special FX è riuscito, con grande abilità, a creare un groco giocabile e nello stesso tempo a restare fedele al film originale. Questo risultato è stato ottenuto non con i mezzi inti e ritriti dei banali sotto-giochi o della 'ginnastica' grafica di qualità scadente, ma attraverso un intelligente inserimento degli elementi del film (per esempio i sistemi d'allarme o l'arrampicarsi su corde) all'interno dei diversi livelli. Fosse solo per questo potremmo dire che si tratta della conversione più fedele ed efficace che sia stata mai realizzata; il gioco è nel complesso assemblato con abilità, anche se qualcuno potrebbe obiettare che si tratta di una prova un po' troppo difficile per molti giocaton. Quelli che trovano gli emuli di Rick D. o Prince of Persia eccessivamente stressanti, pensei anno esattamente la stessa cosa di questo gioco, mentre coloro che, al contrario, pensano che questo genere di approccio, duro ma soddisfacente, renda il gioco molto più interessante, la troveranno una delle esperienze più divertenu degli ultimi tempi. È vero, infatti, che spesso si pnò perdete la calma, ma questo vi impedirà di annoiarvi, tenendovi sempre incollati al gioco e manienendo alto il vostro interesse con trappole maledette e scene d'azione super-frenetica.

Il divertimento è niteriormente rafforzato dalla splendida grafica, coloratissima e incredibilmente vivace, che confensce ai personaggi nna comicità molto reale e un'estrema concretezza sullo schermo. Hawkins, per esempio, ha tutte le piccole fobie che ci si aspetta da un eroe 'carino': batte l piedi e si mette le mani in tasca se viene flasciatin da solo troppo a lungo (c'è anche un interessante effetto finale se il giocatore continua a essere distratto nonostante tutti questi avvertimenti) e si ferma agitando le braccia e scivolando, sollevando durante il movimento piccole nuvole di polvere. Persino i movimenti più comuni dei personaggi, come le arrampicate su corda e le corse, sono ben animati e l'effetto 'incantatore' così crea to da idea di corne potrebbero essere miglion tanti altri giochi di questo genere se solo si dedicasse un'attenzione maggiore a tutto ciò che viene dato per scontato.

Questi tocchi marginali di comicita, uno per uno, sono sen-



z'altro attraenti, ma quello che affascina di più è sicuramente il gioco nel suo complesso. I personaggi e gli scenari sono rappresentati nel dettagli e sono molto colorati, senza che ciò riduca la sensazione generale di "carineria". Il mudtato finale è un gioco con una personalità ben definita in cui la Special FX è riuscita molto meglio nel teotativo di creare una grafica originale ed elegante di quanto abbiano fatto altre Soft-house ben più quotate. È un peccato per questo gioco che il film abbia registrato un fiasco cosi clamoroso, almeno all'estero, perché quest'insuccesso non mancherà di reflettersi negativamente sulla reazione del pubblico. Se però gli "scommettitori" desiderano andar oltre tutta la pubblicità negativa dovuta al film (e, in misura minore, alla qualità scadente di alcune recenti lavorazioni della Ocean) e date a questo gioco una chance di 'brillare di luce propria', esso potrebbe senz'altro diventare il prossinio successo nell'ambito dei giochi a piattaforme. E se la menta siguramente.

(Soons) Per port a subara la Sta Lisa del cavatlo degli Sforza Insil La form a point sub Handrick deve azzectare la combinazione del completed alle line del prime. Fi sio - non e altro che un tr ce i i lone ieux ous difficile de un Ismpo fers se, che impone di f mare 4 purity core supli resitti flu veri della combinazioni Rimeted Leans da quandia sucrano in driesto dioco il crimi dei problems maggates se un coltwells and it plu piccole bassofts nescono ad azzantsira Hibble (ts esaurikong lenti menti se tue energie funcha non la nasce di k berare - I io o ottiena con un l'i ubando dimenamento de sina stra a destre. Per uccidere il rot has the same accessin make oiln con il quanto de boss, mentre ton un satrolan



Cootel Control of Newlins of esaurisce non solo se viero e i ont to district too chemics the epicht in endiampa sui raggi laseii che attiva no i videmi d'altarme, se vidre " in-l'ercettato" de una telecomera p come in questo caso, se viene blu mmato delle force di una guardio L'espressione del volto di Havakini non nesconde effetto il suo disep punto per asurra stato individuara Le telecomo la di scomizza montalia tul mun possono entere disattivat e lemporareamente i olpendole itte le mazze di basebail. Cin consente e Hawaits di passare inosservito. (Sintitue) Guer gross per Hawtons Una guardie (che i i mbre proste pe nonel il essenza per lereli la





K VOTO





Fantaclica **çi e** fica m perfetto stile console

Livelh a trappola estramamenla ceniah

900....

Z

4

tratti dalle prafica calorate vece me pol levere mirela 'Ancal ed ell' al ploco del 100 ca rattere terribilments ralevalgaale, the con is at aurisce le un breve spazie di Tempo, Non vi alanchereja anhiko, parciò, a meno che non I late uno di quel electroni codantil che di stufane dopp un palo di Game aver e the per 15 percentano le briga di andere aventi. Stard dietro il Recla moda per veelres e repo, purché el runo realant disyoné assets provide malthalms and re, proredeede e plicali persi (ino al completemento della ltive dell'intere pequente. Mentre muoveral in un territorio re dope un po' disente ce fetto naturale, l'Ingresso le una euo de dezigne e vel sconesciete si rivale pluttosie desiebilizzer Le. Politie mon al conoscene tutil I puttick the il por-Incentrare, può successere ini alti che e tratti le ellegalore di venti un po' i ere - copratturto ee It I ame to Geme Over Sille solo ene vite. A prime sista le cose sembijimo abbaitaeza le illitaata de sembra Impesalbile complare errori fatali, gresto sarà vi accorperate che la magglos parte delle merti cono uta e errori del giocatore e non al programma. Quaeste evrele capito questo coca, all'irritazio ne si enetituirà un estrevolalmenla lolala a collagia: aa roincelpimento she, ve la gareeliemo, durera e leego.



NOVEMBRE 1991 K 57

http://speccy.altervista.org/



PROVE SU SCHERMO

Genere Strategra
Casa Virgin Games
Sviluppatore PSI Software
Prezzo L59500



Miquedra in bassa a destrial. Se si vogliano intripressoriale (ill armica a solo fare un po di pratzia il Irick Shoj Editori è quello (he ci viada (Pur a possolije costinure qualises colpo pazz armo le bigna ovunque (ill achem) porque etera salvisti su disco cou da porer civiuera quel glorosi momenti.

(Requadro en al To a destral. Due spacifica mon potramo mai as fere siguali peri he la palle roses anon enligement camerte simi-matericamente simi



JIMMY WHITE'S WIND

Tutta la redazione è nel...
pallino grazie alla VIRGIN e
ad Archer Maclean

Archer Maclean ci ha abituati da tempo a programmi di alta qualità, quindi l'ultimo gioco del veterano non dovrebbe sorprenderci più di tanto. Dalle indicibili violenze dell'ottimo Dropzone, di International Karate e del suo ancoi più dino seguito IK Plus alla pacifica atmosfera della sala da biliardo e del tappeto verde? Una mossa imprevedibile ma di risultato finale è tuttavia vincente e, al momento, il miglior gioco di Archer.

I giochi "biliardeschi" sono nati quando la gente è suta in grado di programmare - qualche cerchio eolorato, un paio di algoritmi per il caleolo dell'angolo di timbalzo e il gioco è fatto. Anche l'idea di dota e il gioco di una terza dimensione non è miova giazie a 3D Pool di Nick Pelling useito due anni fa. Ma l'elemento vitale che mancava in tutti questi sforzi passati eta, comunque, una parvenza di tealismo. Nessun gioco infatti aveva mai riereato fedelmente l'atmosfera di una partita a snookei. Almeno finota.

Jimmy White's Whirlund Snooker utilizza un approceio simile a 3D Peol · l'idea è che il giocatore vede il gioco snillo schettino dallo stesso angolo da cui vedrebbe il gioco teale, perciò i colpi sono realmente allineati con il pallino piuttosto che "galleggiare" sul tavolo da gioco come se il giocatore stesse provando un'espenenza extracorporea... Il tavolo può essere ruotato secondo vari assi e può essere guardato da una distanza variabile così da poter vedere cosa sta succedendo da quasi ogni angolo possibile - l'equivalente computerizzato di camininare attorno al tavolo e abbassarsi per avere un'idea migliore degli angoli e delle distanze prima di trare.

La difficoltà maggiore in questo tipo di giochi è sempie stata simulare il movimento della palla accuiatamente così che si comporti come dovrebbe senza avere palle che schizzano via con angoli impossibili o
che improvvisamente perdono velocità per nessuna
ragione apparente. In JWWS ogni cosa è perfetta e coloro che giocano a snooker (o in generale a billardo)
regolarmente saranno davvero impressionati nel vedete snllo schermo gli stessi errori commessi sul tavolo. Come nel gioco reale i principianti saranno
vittima di errori clamorosi fino a che non impareranno con quanta forza colpire la palla per darle la giusta
angolazione ma una volta capite le tecniche fondamentali non c'è nulla di più gratificante (ed emozionante) che infilare un tiro dopo l'altro.





Sopraf: Uma rpecsafe limea di mira computarizzara è sempra disponibile a si ni vela spieso di grandie utilità nei i in lunghi o complete i i miglioni prefamamno con usaria comunique. Pecila sua forma più ayanqara la linea migstra anche il nimbalzo della highia particolarmente utie nella situazione più difficili. (Piquadeo destro). Se la bigha dere compiera una traiettoria curva in poco spazio (ad esempio per aggo entiuna bigha cha i opre il bersagiio), si usa ue bigo Massay. Per chi non lo sapesse si tratta di quel li ro in cui la stecta è alzata chasi verticalmante a la bigha vene i olipita con un angolo acuto in IWWS questo colpo a increato accutatamanta peritó piu la stecci é vertirale plu la staintitoria sara curva. Avvertimento questo tito è so ю ран і реріекаювию

(Riquadro in basso). Dizzaetz ue tico si possono utilizzata della "lefecamere" speciale per urgiare meglio l'azzone sul tavolo da gioco. Il pallino, la orgina da colprea o antesembe possono essere serezionata a seguria in modo che nulla i lugge alla vista. Queste opzione è moto surle per imper unassa nil avvenue - dobbiamo solote trovate dulltuno che non lia italio innotizzato dal lini della solutiva della redazione



Foto granda sopra). Il sistame decort collo e icone di MWS è «cato resolate «volto bene il parviello di controllo puo esses visualizzato is due modi differenzi covi da non disturbare mai l'azione. Passocio, affero a potenza del talpo speri armi a portaza di mouse e in poco tempo o si flova a titata di filli isomenta senza dovetici pensate troppo. Diecl e lode per l'Implema sazione quiridi, perché menu tampo II dans spreuasa per utilizzare facilities icone più meteria gligia II puo utiliszare pet il colpa

OOKER



(Sopri) Sono disponibili vada (nepadratura dall'alto che danno una o u tompleta visione dal l'avolto. Non e però consigliabila marie du sante il beo peri he gli angoli sono cofficili de giudicara ma sono spe so un il per vedere, ad Esempso, quaeto dare la patte da Tolpae dalla buca per fars-un'idea della potanza richiesta

Sotto) Recordate sempre di usare il gessetto primo di ogni tres. Si o lacile scordersene, o giócare con una stessa "sessa" può portare a



L'opzione a due giocatori è ovviamente la più divertente ma si può comunque contare su una vasta gainma di giocatori controllati dal computer per il gioco in solitario. Abbiamo Tom (facile), Dick (buono), Harry (più coriaceo) e (immy (White, il campione). Progredeudo è possibile affinare il proprio gioco incorporando tattiche più sofisticate come il gioco posizionale (nei livelli più difficili è una necessità). Parabole, avvitamenti ed effetti sono tutti possibili e vitali per tendere la vita difficile all'avversario.

Il risultato finale di un tentativo così realistico e completo è senza dubbio la simulazione sportiva più autentica e giocabile mai apparsa su computer. Sembia proprio igale ed è virtualmente impossibile trovare qualcosa che si possa fare su un tavolo che non può essere ripetuto nel gioco (a parte strappare il tappeto). La sola mancanza sembrei ebbe essei e l'assenza dei tiri d'attesa - nou importa quanto sia posizionata abilmente la palla, è sempre raggiungibile da un tiro. A parte questo piccolo difetto Jimmy White's Whirlwind Snocker è la migliore simulazione in commercio e, a meno che qualche genio trovi il modo di profettare su computer un'immagine olografica di un tavolo da bihardo nella vostra stanza, resterà tale per parecchio lemba.



Ξ

X

5

٩ñ

ш

0

2

00Z#

BLWIND

=

preventazione nacional can

Seesatione di

sport Holes stel

abbiano combettuto per giocare a JMMS bestimonia il suo l'ascine omenale a i kcome possiecie tutte la qualità del pioco «sale ta ancha cost ancialmante più alementico e occupe mesta opazio) a difficile che perda il



NOVEMBRE 1991 k 59

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

Casa Activision
Sviluppatore Paul Holines
Prezzo [49900





ambo assalta i monitor con il chiaro intento di fare piazza pu-

HUNTER

I corpi speciali hanno dimostrato di essere il punto di forza degli eserciti moderni. Sono uomini (e donne...) addestrati per compiere missioni difficilissime, in condizioni climatiche avverse, in grado di guidare qualsiasi mezzo terrestre e navale, e che sanno utilizzare efficacemente la maggior parte delle armi. Questi eserciti di un solo uomo sono capaci di entrare nel territorio nemico, distruggere un obiettivo difeso da decine di soldati e mezzi, e tomare alla base senza un graffio, riuscendo la dove sarebbe sicuramente fallito un attaeco convenzionale e che sarebbe costato i in termini di vite umane i molto più caro.

Hunter vi offre la possibilità di entrare nei panni, e nell'uniforme, di uno di questi commando, pronto a lanciarsi in missioni incredibili e a tornare in tempo per il té delle cinque.

La visione del mondo di Hunter è divisa in due sezioni; quella più in basso è occupata dallo schermo di controllo, che fornisce indicazioni sul vostro stato di salute, l'arma che avete tra le mani, il livello del carburante del mezzo che state utilizzando, l'inventario degli oggetti in vostro possesso, eon chi potete scambiare oggetti oppure conversare con le altre persone del mondo in 3D e infine salvare la partita.

Attraverso la sezione superiore, che oceupa due terzi dello seliermo, potete ammirare il mondo in cui dovete irrettere alla prova il vostro sangue freddo, clie è interamiente disegnato con poligoni tridimensionali pieni. In primo piano vedete il vostro alter ego in uniforme verde, che passeggia per lo schermo, eercando di raggiungere l'obiettivo assegnatogli. Per riuscire nel suo scopo ha a disposizione una gamma molto vasta di

lita della concorrenza. Chi credeva che nessuno sarebbe riuscito a superare Midwinter rimarrà deluso da questa avventura dell'Activision.

mezzi e di armi. Infatti anche se il nostro eroe può molto più faeile al nostro eroe al silicio: la mappa camminare o muotare, e quindi è in grado di attraversare tutto il territorio di questo mondo in vare gli obiettivi; il radar gli mostra quello che lo

camminare o nuotare, e quindi è in grado di at-3D, è meglio cercare subito un mezzo di trasporto più efficiente e più veloce delle "cavallo di San Francesco", perché le missioni devono essere terminate entro un certo limite di tempo. I mezzi esistenti nell'universo di Hunter vanno dalla bicicletta, maneggevole e senza problemi di carburante, all'auto, veloce ma vulnerabile, ai più massicci autoblindi e carri armati, in grado di sopportare più danni e, soprattutto, di infliggerne di considerevoli grazie ai cannoni da 80 mm. Per attraversare il mare o i laglii, il nostro eroe può salire su un windsurf (!), su una motovedetta armata di lanciarazzi, o addirittura su una nave vera e propria. In più, con un po' di fortuna, può trovare un elicottero, il miglior mezzo per superate sia gli ostacoli terrestri che quelli marittimi. È solo un po' difficile da pilotare ..:

Per quanto riguarda l'equipaggiamento, esiste una serie di oggetti che possono rendere la vita molto più facile al nostro eroc al silicio: la mappa e il log-book gli permettono di orientarsi e di trovare gli obiettivi; il radar gli mostra quello che lo aspetta nelle immediate vicinanze, con i MISSL può sapere dove si trovano le costruzioni e i mezzi più vicini; vestendo l'uniforme dei nemici può vagare tranquillamente per il territorio avversatio, mentre il paracadute e il kit di pronto soccor-



so possono salvarlo in situazioni un po' spinose. Inoltre può fare affidamento su moltissime armi. dalla rivoltella, al bazooka, potendo perfino utilizzare un lanciarazzi portatile. Attenzione a come utilizzare queste armi, petché potreste distruggere nna casa con un solo colpo di bazooka!

Il paesaggio in 3D non è affatto spoglio, anzi! Le isole dell'arcipelago di Hunter sono costellate di abitazioni, lende, hangar, postazioni radar, batterie di missili e sono difese da gnardie avversarie molto aggnerrite. Il nostro "Cacciatore" può anché entrare nelle costruzioni, dove spesso può trovare civili o alleati che possono dargli una mano. Oggetti molto utili come taniche di benzina o munizioni, o semplicemente qualche guaio, come una guardia nemica. Oltre ai mezzi sopracitati che aspettano pacificamente un pilota, troverete anche una varietà incredibile di fauna locale, che fugge quando vi avvicinate ma che, a detta dei clvili del posto, può rivelarsi un'ottima fonte di cibo, come mucche, tori che vi caricano, oche e albatros che vi sorvolano, e perfino qualche fiore!



VERSIONE AMIGA

La grafica scorre fluidissima sullo schermo del vostro 16-bit, ma per questo non è priva di particolari: non correrete il rischio di confondere una mucca con un elicottero! Una musichetta di atmosfera vi accompagna nelle missioni, ma darete più attenzione alle frequenti esplosioni... Non è difficile finire le missioni di per sé, ma Il limite di tempo sembra a volte un po' troppo rigido.

Non al vasta d. un pic nic. Tre i mezzi di siasporto si e anche il windisuri. Non asimte bisognio di tarburante ma si dalle amale vento



Dall election is published paraceduted in qualities momento e in qualities in - ago

Appena sceso dal invigolo si entre nel caraggiato ella refera di nuovo elim









K VOTO





ш

mante e scornmento veloce Osmosfera edeguata escon upigente Otuma sersa aone di inseragine con l'am-

binnes esterne

Alcurie rivisioni sono rese ec cessivemente difficii del cempo limine

905

Entierete aubito nel mondo in 30 di Hunrer, ma uscime i arà motto più difficiel l'improdelle le vertetà di missioni, unite alle possibilità di salvare il proprio elter espo querraturdato, vi finia amon ettaccati el munitor per un bei perro. Anche quendo avrete completeto le missioni, vorreti riguocimi, anche se non serà qui il ostresse tresa.



NOVEMBRE 1991 K 61

PROVESUSCHIEMO

Genere Adventure investigativo

Casa US Gold

Sviluppatone Delphine

Price 159900



Une delle prime tractie the Prout from nel como della sua indagrie la destral Quali sono i legame (ila Suranne e il prete?



CRUISE



il progredite del gioco mene grandito da um oralogia. Quando trovald una nuova prova, il sempo avanta di 10 minuti

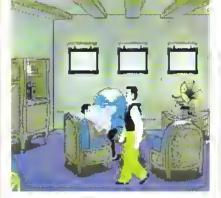
' ultimo film, ehm, gioco della DELPHINE SOFTWARE

Dopo un'avventura dalla trama fantascientifica come Future Wars e dopo aver
vestito i panni di un agente segreto in Operation Stealth, ora la Delphine si
imbarca in un giallo degno di Agatha Christie

Voi, d'altra parte, non contenti di aver salvato il mondo intero e di aver ritrovato il giolello recnologico degli Stales, ora dovrete anche scuprire il misterioso assassimo dell'armatore Niklos Karaboudjan, Infatti, se all'inizio sembrava una crociera manquilla e ilassata, proprio quella che desideravate dopo l'ultimo caso, vi sicte subito resi conto che iron sarà poi tanto rilassante passeggiare per i tre ponti dello yacht alla neerca dello spietato killer che prima ha eliminato il vostro ospite, ha tramoritto voi

e il fedele maggiordomo di Karaboudjan, e poi si è dile-

Dopo un'introduzione in perfetto stile Hollywoodiano, con unito di passerotti che svolazzano per lo scheimo e foglie che cadono dagli albeil, vi ritroverete a bordo del panfilo del riccirissimo Niklos Karaboudjan, con un cadavere, un omicida da trovare, un bel po' di sospetti e una maledetta porta sprangata. Il controllo sul vostro personaggio, Raoul Dusenter, è simile a quello delle





precedenti avventure della Delphine: infatti con il mou-

se potete spostare il personaggio per lo schernio, e con

i due pulsanti far appara e il menu dei coniandi, A dif-

ferenza delle altre due "puntate", il menu è molto più

flessibile, e in base all'oggetto che state utilizzando,

te "srotolarlo", mentre si potrà "aprite" un cassetto, e

potrete "forzare" delle assi. Inoltre non riceverete mai

l'odiata risposta 'Non capisco" o simili, perché se per

esempio decidete di aprire un muro o di fare qualsiasi

altra azione illogica. Raoul ve lo farà notare, con una punta di umonsmo, come se stesse parlando a se stes-

Ma la vera novità è la grafica: se in Operation Stealth

era colorata e funzionale, in Cruisa for a Corpse vi sem-

brerà davvero di assistere a un film, grazie al sistema sviluppato dalla Delphine, chiamato Cinématique, che ha subito netti miglioramenti rispetto ai primi episodi. I fondali sono in 32 colori (almeno nella versione Amiga) e sono disegnati stupendamente in prospettiva e con una attenzione maniacale ai particolari, come assi di le-

gno non perfettamente allineate, macchie sui tavolini, rubinetti e WC funzionanti, ecc. tanto da sembrare dei quadri interattivi. Ma non è tutto: il personaggio principale è disegnato con dei poligoni! Anche se non ci crederete, è disegnato con un numero così alto di poligoni tanto da sembrare uno sprite, ed è in grado di compiere moltissime azioni, come camminare, chinarsi per esanimare un oggetto a terra, aprire un cassetto o una porta.

sedersi, sempre rispettando la prospettiva, diventando cjoè più grande mentre si avvicina a voi e più piccolo

Traitandosi di un'avventura "gialla", le conversazioni

con gli altri personaggi che sono a bordo dello yacht Karaboudjan III assumono un ruolo importantissimo:

quando il nostro investigatore dialoga con un'altra per-- cordatevi di guardare triunque per trovere nuovi indizi e altre prove Anche un libro di preghiere puo nasconder il più fosco degli intrighi

so come faceva Ellery Queen (ve lo ricordate?).

aviete a disposizione diversi comandit ad esempio

raccogliendo un foglio di carta accartocciato pone-



sona, vengono visualizzati i loro vulti, che riescono a esprimere molto efficacemente gli stati d'animo dei personaggi. Le domande possono riguardare persone o oggetti che sono stati trovati nelle indagini e, come nella realtă, un poi di insistenza può essere utile!

(a sinistra) Perlando con i mbri dell'equipaggio Ритеггооргона дал мене visualizzaro como ovivene nel caso dei sospere (in elto)

VERSIONE AMIGA

La grafica è davvero sorprendente: la Delphine Software sta cercando di far concorrenza alla Cinemaware? Vi accorgerete che il personaggio è disegnato con poligoni solo quando vi si "avvicina" per uscire dallo schermo, e i fondali sono semplicemente stupendi. Il sonoro accompagna la vostra avventura con diverse musichette ognuna propria di uпа sezione della nave.









etmosfere 44 zeccavuána Grolica sor molro curate Adequata ent ressene con pénanagi (un eccellente

taliems on tradu

10

10

- 62

. .

CORPSI

Liggif in Stalin eo evilado pro-

Cruise for a Corpse è un'avvenhare stupenda, the appliance une dimensione maggiare di quelle predotte lle'ore, indegharete ed esplorerete per ee bel gezro, cercando per più di una notte gli indfal necessari, per arrivare 🍨 all'omicide. Quaedo l'evrel e finito nos lo tirerete più liabri dalte coefeelose, ee eon per fer e veders un bal film el vostri emi-





NOVEMBRE 1991 63

quando si allontana.



Genere Stralegia Casa: Virgin Games Svituppalore: PSI Software Piezzo: p.c.

gni governo ha i suoi segreti da nascondere - un fatto che negli ultimi trent'anni ha dato onestamente da vivere a un'intera generazione di romanzieri, da John Le Carre a Tom Clancy. Ma mentre tutti sappiamo delle nefandezze perpetrate dalla polizia di qualche staterello a regime dittatoriale,

nessuno si aspetterebbe di imbattersi in una forza di polizia segreta nella cara e vecchia Londra, baluardo della democrazia.

Foise si tratta solo di un eccesso di ingenuità, visto che il ruolo principale di una polizia segreta è proprio quello di rimanei e segreta e, se esso viene svolto scrupolosamente, chi mai verrà a sapere della sua esistenza? L'idea che molti governi abbiano segreti di questo tipo da na-

scondere è emersa varie volte e in varie forme nel corso degli anni ottanta - la serie a fumetti di Alan Moore e David Lloyd V for Vendesta descriveva in termini cupi un'Inghilterra Neo-Nazista degli anni novanta, mentre il cineasta

inglese Ken Loach ha gettato sul soggetto una luce controversa con il suo film L'Agenda Nascosta uscito l'anno

Ora abbiamo un gioco che, miziando con il porsi la tradizionale domanda "cosa sai ebbe accaduto se...." nel modo più diretto possibile, non ha mancato di suscitare miove controversie. Pare che la Virgin abbia volontariamente abbandonato i binari ludici tradizionali per attrarre l'attenzione di persone normalmente estrance al panorama del divertimento elettronico, e per farlo ha contattato esponenti di primo piano dal mondo economico, giornalistico e politico inglese perché contribuissero allo sviluppo della tranta del gioco.

Nonostante molti di questi personaggi si siano rifiutati di collaborare, la grançassa sollevata da questa operazione è stata sufficiente perché del gioco si parlasse sul Times e su The Guardian, e alla Virgin arrivassero diverse telefonate da parte del Ministero dell'Agneoltura. Non c'è dubbio che quando Floor 13 giungerà nei negozi, solleverà ben altra polvere che quella degli scaffali. Non male per un gioco che vanta la trama più politico-paranoica che sia mai stata realizzata.

Ambientato nella Londra dei nostri giorni, Floor 13 racconta di un dipartimento governativo segreto che ha sede, come potete immaginare, al tredicesimo piano di una cupa torre nella zona dei docks, È un'agenzia senza nome la cui esistenza è ignota perfino ai servizi segieti dell'esercito, della polizia e del governo - e che risponde delle sue azioni solo al primo ministro in persona. Formalmente, in intenti e propositi, l'agenzia non esiste - ma il suo potere e le sua influenza superano in dimensioni

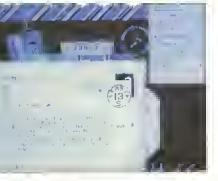
quelli di qualsiasi organo ufficiale. Il sito scopo? Provvedere un cuscinetto di sicure/za politica a un governo sempre più antidernocratico e megalomane evitando scandali, trattando con gli elementi indesiderati, comrollando gli elementi 'sovversivi' erin generale, facendo sparire qualunque cosa che potrebbe avere un effetto negativo sull'immagine pubblica del governo.

Grazie alla sua non ufficialità, questo dipartimento non è limnato dalle normali leggi, e quindi gli strumenti a sua disposizione sono spaventosi: tortura, omicidio, corruzione, invasione della vita privata... quando si tratta della difesa del Reame, non ci sono limitazioni. Con armi di questo tipo a propria disposizione non dovrebbe essere difficile svolgere il proprio compito. I problemi sorgono nel momento in cui ci si rende como che la campagna di difesa deve essere condotta senza che nessuno sospetti l'esistenza di una mente occulta dictro avvenimenti apparentemente normali.

La sequenza inti oduttiva riesce bene nei suoi due obiettivi: preparare il giocatore al gioco e chiarire senza ombra di dubbio a quali estremi il dipartimento fantasma è disposto a giungere pur di perseguire i propri fini. Il Direttore Generale è stato giudicato inefficiente nel suo lavoro,



la stantia locali a porti troppe d'omande o se non pustire a evitare una mandalo, potra ste ntrovann sof granzosta. Un boun lavoro, al contrano potrebbe fans offenere mag grom fandi pet il vastro diparti mente e quindi maggi pri monse soni e quali appropri



n termini di coinvolgimento e interesse, questo titolo è quanto fin'ora si sia più avvicinato a un romanzo thriller interattivo.



Due modelly sono disponibili per il vostro ufficio il traduzionalisti possono ostate per pareti mestite in legno e smirana in noce mentre i più progressi in hanna a disposizione mobili in formica e aggetti decorativi di arte modema.

e coinvolto in un licenziamento che ha avuto come protagonisti una finestra, un volo di oltre cento metri e un duro marciapiede di cemento. Il giocatore viene incaricato di sostituirlo a capo del dipartimento. Una volta completata la cerimonia di insediamento, al giocatore viene spiegato da un Primo Ministro insoddisfatto che se dovesse egli (o ella) dimostrarsi delure quanto il

dovesse egli (o ella) dimostrarsi deludente quanto il suo predecessore, il marciapiede di cemento è sempre al suo posto. Nel ruolo di Direttore Generale, imo degli obiettivi primari del giocatore è quello di avere sempre le

mani pulite, perciò l'intera campagna è condotta dal l'ufficio del tredicesimo piano; fondamentale diventa leggere i rapporti compilati dall'ufficio informazioni e inviare ordini ai capi dei vari sotto-dipartimenti, attuali responsabili delle operazioni poco pulite. Probabilmente si tratta di uno dei giochi più sedentari degli ultimi anni, considerando che si svolge unicamente dierro a una scrivania e le uniche variazioni in quello che appare sullo schermo sono i titoli dei giornali e gli aggiornamenti sulla situazione mostrati costantemente. Ma nonostante l'ambiente cambi raramente, il ritmo di gioco e la complessità della trama assicurano che difficilmente il giocatore ava tempo per annoiarsi. In termini di coinvolgimento e interesse, questo titolo è quanto fin'ora si sia

La trama è guidata dal dipanarsi di centinaia di vicende odipendenti che hanno inizio a intervalli regolari e spesso si sovrappongono dando l'impressione di trovarsi di fronte a una realtà complessa e mutevole. Gli episodi vanano notevolmente in stile e contenuto, riguardando importanti ministri impegnati in affari poco puliti, spionaggio industriale, tradimenti e perfino assatti terroristici a VIP in primaria importanza. Ma l'intera storia che ha dato origine a ogni vicenda non emerge mai. Alla luce vengono empre solo frammenti di informazioni e mezze verità. In necessario mettere insieme fatti apparentemente slega-

pru avvicinato a un romanzo thriller interattivo.

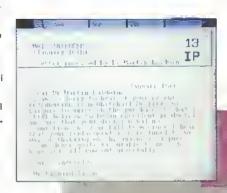




Floor 13 è un programma così innovativo nel suo approccio al mondo dei giochi di strategia che per trovare un titolo che possa essergli paragonato occorre tornare indietro

nel tempo fino al 1985. Era l'epoca di Fourth Protocol, il classico a 8-bit della Century Hutchinson basato sul bestseller di Frederick Forsyth. Nonostante il gioco fosse diviso in varie sezioni, alcune delle quali arcade, il suo nucleo era costituito dalla sezione Documenti Nato, notevolmente simile nella sua struttura a Floor 13. Operativi venivano assegnati alla sorveglianza di sospetti, relazioni del servizio segreto giungevano sulla scrivania a intervalli regolari

e c'erano scandall politici da tamponare... Il gioco restituiva splendidamente l'atmosfera del romanzo, e questo sottolinea maggiormente il meriti di Floor 13 nell'emulare l'intrigo e la frenesia dei thriller moderni. Ma mentre The Fourth Protocol era un gioco limitato dal suo unico oblettivo finale, Eastman ha giustamente intùito che le dimensioni di Floor 13 dovessero essere illimitate mantenendo l'oblettivo finale a distanza costante dal progressi dei giocatori.





ti tra loro e allocare risorse ai dipartimenti corretti se si vuole ricomporre l'intero puzzle e scoprire la verità.

Nonostante gli ordini inviati possono riguardare qualunque persona o avvenimento e in qualsiasi momento, è meglio attendere che le cose diventino un po' più chiane prima di mettere in moto i propri uomini. Agre in modo avventato significa compromettere la sicurezza del dipartimento. Quando l'intera vicenda inizia ad apparine nelle sue vere forme, la necessità di giudicare piende il posto della necessità di dedurre e il giocatore deve decidere come affrontare quella particolare situazione senza dimenticare la necessità di non esporre il dipartimento, fi vitale che il giocatore non si faccia coinvolgere eccessivamente dai poteri a sna disposizione la stampa potrebe cominciare ad agitarsi, per esempio, se una persona in passato nota per la sua posizione antigovernativa ve-

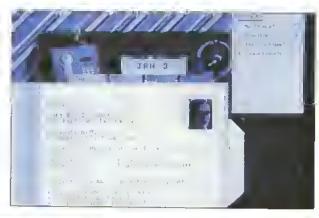
nisse scoperta con una pallonola in testa, i dubbi suscitati da questo avvenimento potrebbero essete più pericolosi dello scandalo appena evitato.

Come il giocatore interpreta le informazioni raccolte e come decide di agire in conseguenza alle sue deduzioni è l'asse portante di Floor 13. Buon senso e discrezioni sono le chiavi del successo, insieme alla capacità di perseguire fino in fondo i nostri obiettivi, senza compromessi. Proteggere il governo da situazioni imbarazzati è la nostra sola missione, ed esagerate, sia in prurezza e onestà, sia in brutale sadismo, avià solo effetti negativi. Se uno scandalo diviene pubblico il governo ne risentii à

nelle suecessive elezioni, mentre riuscire a mostrare una facciata linda e profumata avrá un effetto estremamente positivo quando il popolo andrá alle urne. Naturalmente tiel duro mondo della politica non fa mai male danneggiare un po' l'opposizione attraverso un corretto uso delle tecniche di disinformazione.

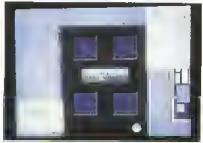
La necessità di mantenere un buon livello di popolarità garantisee al giocatore una serie continua di obiettivi. Il PM esige che le proiezioni sul livello di popolarità effettuate circa ogni mese siano entro parametri minimi prefissati. Fallire in questo scriso significa essere cacciati dall'inearico con un calcio nel sedere fun calcio fuori dalla finestra, ad essere precisi...). Essendo il partito attualmente al potere, il governo ha il privilegio di trovarsi leggermente davanti all'opposizione nel giudizio dell'opinione pubblica, quindi il piimo obietuvo del giocatore è quello di evitare forti cali di popolarità piuttosto che imbarcaisi în complessi piani tesi a minare la credibilità dell'opposizione o a lanciare la popolarità del governo verso livelli stellari. Una tattica di questo genere avrà l'unico effetto di portare troppo alla luce l'attività del dipartimento e quindi di danneggiare l'intera struttura governativa.

Con l'uso di una semplice formula matematica l'importanza di ogni scandalo o incidente diplomatico è direttamente proporzionale al danno politico che esso causa relazione perfettamente logica. Per aiutare il giocatore nell'interpretazione delle informazioni e dei sondaggi di popolantà, la maggio: parte delle relazioni su un dato scandalo è accompagnata da una valutazione su quanto infinirà il detto avvenimento (in bene o in malej sull'atUn file standar o di un respertato include informazioni sulle sua promireviza importanza podista esi artifiazioni. Notate come un personaggio flavorevole al gioverno i possa siarei comunque pencolivo se fe sue idee su come e di beneficio ad esto forseno babeluie.



Versione PC

L'utilizzo di grafica monocromatica ha suscitato quasi tante controversie quanto quelle causate dalla tiama, nonostante le persone che hanno protestato sono piobabilmente le stesse che acquistano la veisione colorata dei vecchi film in bianco
e nero. I toni di grigio si fondono con la musica d'atmosfera cieando un'ambientazione cupa e ossessiva. Un paio di critiche: le schermate giafiche svaniscono lentamente e i giocatori più impazienti vorrebbero che il processo fosse un
po' più veloce i la cosa può venire a nola durante le partite
più lunghe. Inoltre, nonostante non ci siano problemi con i
comandi da tastiera, una serie alternativa di icone comandate dal mouse sarebbero state le benvenute.







(in who) Le porte and DG - da que il gracatore pue accretire più difficio se utane etitare in un siste diparimenta o passare et pierrio accesso per una nuova informa ta in oratire e avecumenti. Gapra Prime ille un antine di Perquasane fei to qualvalunge e atru bajo lui un visito occorre firmare il ciocumento appropriata.



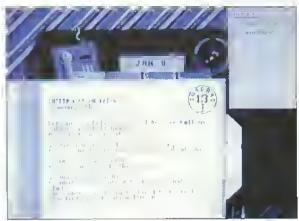
tuale immagine pubblica del governo. Questo giudizio e uno strumento importantissimo quando si tratta di prendere una decisione, sopi attui to se la situazione attualmente nelle mani del giocatore è complicata (come avviene di solito) da altri casi che si stanno svolgendo nello stesso momento), e diventa vitale decidere dove è meglio allocare le proprie risoise.

L'elemento probabilmente più sinistro di Floor 13, e la ragione per cui si sta attitando tante ire in Inghilterra, è che mentre esso offie una visione del mondo terrificante e paranoica alla 1984, l'ambientazione è assolutamente comune e verosimile. Non si parla nel programma di una società fantastica o futuristica - il mondo presentato è il nostro, e ai nostri giorni. Mentre sa ebbe intollerabilmente ruffiano affermaje che la trama "è tratta dai titoli dei giornali di domani", l'autore del gioco David Eastman (Conflict) ha eseguito un lavoro notevole nel rielaborare alcuni recenti avvenimenti politici così che potessero essere inseriri nella trama - e in effetti è piunosto inquietame riflettere su quanto verosimile potrebbe essere lo scenario presentato. Lo splendido trattamento del soggetto affrontato ci fa domandare perché il mondo politico con le sue lotte, i suoi tradamenti e le sue coltellate nella schiena - non sia mai stato affrontato prima d'ora in un gioco di strategia. È la sua verosimiglianza che dona a questo titolo molto del suo fascino e della sua atmosfera · c è qualcosa di innegabilmente coinvolgente nel giocare in un'ambientazione così vicina alla nostra realtà (ispetto a giochi di strategia che, pur nella loto bellezza. presentano mondi fantastici o futuribili.

Sarebbe certamente controproducente ambientare ogni gioco nella nostra tealtà (in fondo, un gioco vuole a nehe essere una finestra di fuga dalla vita di tutti i giorni), Floor 13 rappresenta certamente un'importante innovazione in



Monostante d'aus forta asparto poheco Floor 13 non offerde nessuna organizzazione esistente Aipassini presenta li nel gioco di assiterisce semplicemente come "Nor" e "Loro".



a creazione di *Floor 13* ha richiesto molto lavoro, e il risultato è un programma che offre un approccio inedito al genere dei giochi di strategia...



un genere che ha lasciato fin'ora ristagnare uno dei suoi elementi fondamentali. Inoltre Floor 13 pone il giocatore in panni non normalmente indossati: quelli

del cattivo. Non tutte le azioni del giocatore sono necessariamente malvagie (ma alcunc sono davvero deprecabili), si ha comunque la sensazione che gli obiettivi raggiunti non siano mai moralmente impeccabili - e questo garanisce una fonte di divertimento distorto che va ben oltre i primi esperimenti nella stanza degli "interrogatori".

Senza dubbio uno dei giochi di strategia più innovativi degli ultimi anni, Floor 13 è una maratona piuttosto che una gara sui 200 metri, e il successo nel gioco richiedo una mole non indifferente di lavoro cerebrale. La necessità di raccogliere informazioni e dedurre collusioni tra persone, luoghi e avvenimenti (così da svelare anche le trame più intricate) serve a i endere l'intero piocesso strategico più piofondo e molto più coinvolgente, grazie anche ad alcuni colpi di secua tipici dei migliori romanzi di spionaggio.

Apparc chiaro che la creazione di Floor 13 ha richiesto molto lavoro, e il risultato è un programma che offre nu approccio inedito al genere dei giochi di strategia, supportato da un'ambientazione che garantisce al titolo una spinta pari a quella del scribatoro dello Space Shuttle. Chiunque ha una capacità cerebrale superiore a quella necessaria per inviare impulsi nervosi al dito che preme bottone di fuoco scoprii à un gioco coinvolgente el estremanne divertente. Se David Easiman riuscirà a mantener questo standard siamo sicuri che farà molta strada sempre che il suo cadavire non venga ripescato un giorne del Tamigi...



MISTERI EGIZI

Un'interessante aspetto della trama è che mentre il glocatore elimina un'organizzazione segreta dopo l'altra, lui stesso fa parte di una di esse. I Signori Segreti di Toth sono un bizzarro culto massonico basato su antiche filosofie egizie, e il Gran Maestro in persona appare di tanto in tanto per fornire quietamente la sua opinione. Durante il gioco si scopre che il giocatore ha come obiettivo secondario quello di avanzare nei ranghi della loggia fino a raggiungere guello di Gran Maestro. L'attuale capo della loggia si rivolge di tanto in tanto al giocatore chiedendogli di eseguire alcune missioni per lui. I successi in queste missioni hanno come ricompensa la promozione a ranghi più elevati. Alcune missioni possono avere come risultato un conflitto di interessi: ciò che va bene a Toth non va bene per il governo. È compito del giocatore decidere presso chi rislede definitivamente la sua lealtà...



KVOTO



Onimo Invoro
di inverugazione o grande
acerunio strategrio
Trama Dipir o
encoscianti

fautrice di uno

certo punto fi nela l'interfacció utente evisible potetó esere plu funtivonale

.0

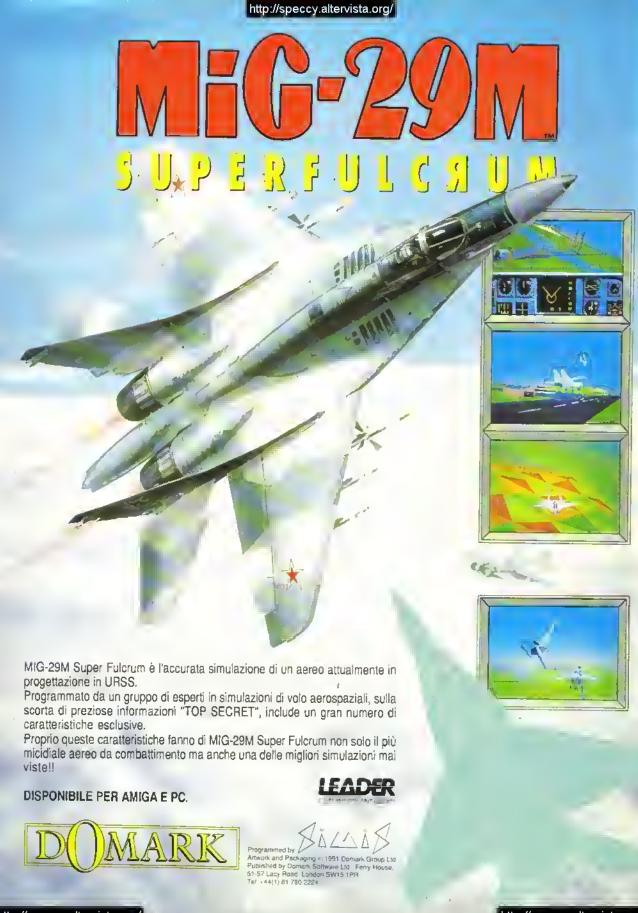
:4

920..

mi momenti, ma o causa della intrinseca comelessità di Ficor 12 occorse qualche tempo prima di tropersi Immersi nel gioco. É correr un files del quale don el capisco subito la trama, me tutta le sus parti cenno inciemu la seconda o terza volta che si toma a vederio. Una volta essimilata la Illuazione, Fioor T3 ol rieulerà un programme seinvolgente ed entusiasmente coo nessun glocu stratuglio A da anni. Duelle che intriano proponendosi come breel tetiloni di gioco possono tacilmente probare pramiji par isre sorati che B giocators to no rends conto, ed & Inclination "estuelert!" alla mollaplici i ome cho il dipenang enlig scherme line e on palarne più fere e meno-Quelle the Floor 73 in definitilo coelp au é elnererrerre I trategio che sai è encore e vegeta quando tutti quel gio-chi basati sulla polyera da spamunicioni Se svela la patienza tra la vostta qualità scopriiste che il deneta spesa per granta programme sarà qual-la meglia investite degli ulti-



NOVEMBRE 1991 K 67





Genere Gioco di Guida Casa Grembin Graphics Sviluppatore Magnetic Fields Prezzo L49900

LOTUS₂

i può dire che certa gente non è mai contenta. Dopo avere realizzato il più bel gioco automobilistico di tutti i tempi, *Lotus Turbo Esprit Challènge*, la Magnetic Fields e la Gremlin hanno deciso di andare oltre e pubblicarne un seguito a breve distanza. Il risultato. Un successo certo ma non completo.

Certo perché Lous 2 mostra notevoli miglioramenti rispetto all'originale sotto un gran numero di aspetti tecnici, ma non completo perché nonostante il gioco funzioni bene quanto il suo predecessore, l'impegno e le gratificazioni offerti al giocatore sono differenti. Come risultato, nel confronto Lotus 2 perde qualcosa.

Ně accurati simulatori a poligoni, né arcade dalla giocabilità immediata, i giochi della serie *Lotus* garantiscono l'eleganza dei primi e l'adrenalina dei secondi. La differenza più importante tra i dne episodi è che nel secondo l'azione non si svolge più su un circuito. Al contrario, otto lunghi percorsi, ognuno completo di pericoli appropriati a esso, serpeggiano attraverso paesi immaginari. L'effetto finale è più vicino ad Outrun che a Super-Sprint,

Questo punto non dovrebbe essere sottovalutato, perché influenza moltissimo la giocabilità del programma. L'abolizione del sistema a giri di pista rende difficile giudicare la distanza tra i due concorrenti (nonostante un benintenzionato display).

Il successo di Lotus i aveva due elementi chiave: Per la prima volta un gioco di corse automobilistiche a sprite convinceva il giocatore di essere in completo controllo dell'autovettura, fino a permettere notevoli miglioramenti in uno sule di guida personalizzato. Inoltre, i tempi limite di ogni circuito erano perfenamente bilanciati con il livello di difficoltà e gli ostacoli, in modo tale che anche nelle prove più facili bastavano pochi errori di guida per compromettere le possibilità di qualificazione. A quanto sembra, ripetere questi risultati non è stato possibile.

Una familiare schermata delle opzioni permette al giocatore di scegliere tra cambio manuale o automatico, come nel primo titolo. In Lous 2, però ci sono alcune opportunità addizionali. Un sistema





(Airo) Sulla gnglia di partenze il numero di concorrenti è liabevole, ma pratto molti di loro sa ranno solo un ncordo. (Sopra) La grafica a pru veloca a cotorata dell'originale



(Sinitra) Alcune finazze grafiche in mottra il penaio delle colinie influore sulla velottadulla vertura, menine fe curre pu strette richeedono qualche frinata. La proggia (quella che vederte è una temperatal e cott convenerate he vi scoprietta a giurdiare fuon dalla finetira per vedero se plove veramente. Andare a spatteria conirro un parecarro non ralleria la macchna come assadiva nel prima fi tola Questiz rende la gara pui fiuda e meno frustrante



di parole chiave permette a un giocatore che è progredito sufficientemente nel gioco di saltare i livelli già superati.

Il conto alla rovescia "Ready - Set - Go!" dà inizio al gioco. Il rombo dei motori rasenta l'inverosimile, gli oggetti a lato della strada iniziano a muoversi verso le vetture dei giocatori e un certo numero di fatti diventano apparenti.

Innanzitutto, in un tribnto entusiastico alla qualità delle vetture Lotus, al giocatore viene garantilo un controllo praticamente perfetto della vettura. Solo le curve più strette possono mettere in difficoltà la macchina. Anche una curva effettuata all'ultimo momento mentre ci si trova sulla corsia esterna sarà sufficiente per riportare la vettura sulla giusta traiettoria.

Dopo alcuni secondi di corsa, la natura della gara diviene chiara, I guidatori compnterizzati non appartengono più a uno standard particolarmente alto. Invoce di essere rappresentati come piloti di auto rivali nella corsa verso il successo, in Lorus 2 sembrano più essere ostacoli mobili tra le corsie e, per la maggior parte del tempo, intralciano la strada. Dal momento che non è necessario superrare un certo namero di macchine per qualificarsi, ma basta complesare la gara entro il tempo limite, la



ili sistema di pluntaggio piurtosto ridicolo da un'idea della proprie capacita Ma come è noto e ogra bravo glocatate, non terre e hulle se non si erriva alla fine:

Ovviamente la pietra di paragone più immediata è Lotus 1. Chiaramente, produrre un seguito del gioco di corse più popolare del momento è un compito non facile da eseguire - soprattutto se si considera che i fattori che avevano determinato il successo del primo titolo sono proprio quelli che vanno cambiati se si desidera produrre un nuovo programma di successo.

Il primo programma era basato su girl di pista, mentre qui abbiamo percorsi da completare una sola volta. Lotus 2 concede molti più errori al glocatore. Nel primo gioco un singolo incidente poteva costare la gara allo sfortunato pilota. Qui sono necessari diversi errori per fallire l'appuntamento con il punto di controllo ed essere eliminati.

Lotus 2 è tecnicamente un gloco molto più avanzato, con grafica più rapida, livelli vari e dettagliati e una migliore impressione di velocità. Non c'è dubbio che come gloco in solitario sia migliore. Ma come gloco per due giocatori Lotus 1 è ancora imbattuto. L'opzione "link" è una novità interessante, ma alimenta solo lo spirito di competizione già presente nell'originale.

È comunque importante ricordare che, sebbene i fasti di Lotus 1 non siano stati eguagliati, Lotus 2 rimane sempre un ottimo gioco.



cosa migliore da fare é evilare le altre vetture ogni volta che appaiono.

Punti di controllo appaiono a intervalli regolari, resettando il conto alla rovescia verso il "game over" situato nell'angolo in alto a destra dello schermo e aggiongendo il tempo risparmiato nella tappa appena completata a quello a disposizione per la tappa successiva.

Lotus 2 a differenza del suo predecessore perdona anche gli errori più marchiani. Fimire a tutta velocità contro i paracarri e gli alberi allineati lungo il bordo della strada avvà come conseguenza uma leggera diminuzione di velocità, mentre la vettura viene riposizionata automaticamente sulla pista. I giocatori che perseverano nei divelgere alberi e nell'abbattere paracarri si troveranno alla fine fermi, ma gli altri troveranno che le routine di gestione degli scontri garantiscono una gara priva di frustrazioni.

Un uso intelligente dell'acceleratore e dell'ampiezza della strada permetteranno al giocatore di schizzare oltre le vetture avversarie o di sorChartel Lotus 2 in actions Curents again in a soni in a







passarle in curva lungo la corsia interna. Padroneggiare al meglio questa strategia sarà fonte di grande soddisfazione.

Virtualmente Lotus 2 è una meraviglia. Gli oggetti ai lati della strada sono accuratamente dettagliati e schizzano via a grande velocità. Una notevole attenzione è stata dedicata alle vetture quando curvano e alla rappresentazione delle condizioni atmosferiche attraverso l'uso di un'illuminazione appropriata (l'effetto della pioggia è veramente deprimente).

Le vetture sono influenzate notevolmente dalle condizioni meteorologiche, proprio come ci si potrebbe aspettare, Guidare sulle pozzanghere o sulla strada bagnata rallenta la vettura e la fa sbandare. Neve e ghiaccio sulla strada la fanno slittare come un serpente su un letto di biglic.

I possessori e i fan dell'originale potranno guar-

dare a questo seguito con occhi sospettosi. Certamente non riesce a ricreare la frenesia delle gare con due giocatori umani tipica di Lottes i, la struttura di gioco a percorso invece che a giro di pista è responsabile di questo fatto.

Comunque, se giocato in solitario, è un ottimo gioco che offre

eccellente grafica e velocità fenomenale, accompagnate da un ottimo tema musicale e sonoro,

Particolarmente attraente sarebbe stato un gioco che combinasse la qualità tecnica di Lotus 2 con una giocabilità più frenetica. Una perinellata graziosa sarebbe stata la possibilità di spintonare gli awersari giù da burroni a colpi di fiancata. La decisione, naturalmente, è stata differente, quindi non ha colpa la Magnetic Fields se nessimo di questi elemente e stato introdotto.



Link Up

Fino a quattro giocatori possono gustare le delizie di Lotus 2 grazie all'intelligente opzione "link". Ogni computer mostra uno schermo diviso in due parti con una vettura di diverso colore per ogni giocatore umano. Giocare in quattro è molto meglio che giocare in due e vi scoprirete a esultare ogni volta che paracarri malefici e alberi ecologisti (dopotutto le automobili inquinano...) faranno terminare prematuramente la carriera del vostri rivali.

Versione Amiga

Anche considerando quanto viziati siano I possessori di un Amlga per quanto riguarda la grafica, la velocità di Lotus 2 non può fare a meno di impressionare. Gli oggetti a lato della strada volano dall'orizzonte alle nostre spalle. Il tema musicale è raffinato, men-

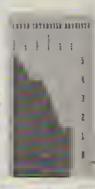
tre la sofisticazione di alcune routine permette un controllo più agevole della vettura e tempi di reazione più brevi. Come esempio di programma tecnicamente curato in ogni sua parte è ottimo. Il tempo di accesso al disco potrebbe però essere decurtato.



Einfine, I fan di Louis I postono per le prime volta grocete in solitario e jutto schetmo. Umi I

Il gioco conquiste immediata ments, mentre l'excellente pri entazione e le velocità delle grofica gerontierono un intereese giù che temporaneo. Pur troppe elcuel limiti nelle gracebilità, e la particolore le perdite delle etessa i spetto el predecessore, positino rivelarol frusticati e limitere le luci gentra del programma. L'opeigne di collegere due computer yarentitice un divertimente più dure te je, ee ji trave le ponibilità ell moliggarla, ma la strutture a Rwall accessibili con parele chieve rende paricols samente vicino il momento in cui Il gioco nos verrà più cariceta, Farse Latur 2 è diventato en involonierio testimene delle aprrente di persiero: ' Se ve bene non è II cera di met

0



THALLENGE:2

Lotus Esprit Turbo Challenge è stato delinito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione. Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer. Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a contronto con pioggia, tulmini, nebbia, neve, Irafiico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livelto.

• Possibilità di attraversare gli U.S.A.• 8 livelli mozzafiato con più di 60 punti di controllo.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER









Gremlin Graphics Software Ltd., Corver House, 2-4 Corver Street, Sheffield \$1.455, Telephone (0742) 753423.













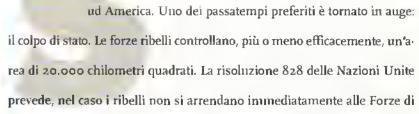








Genere Simulazione Casa Domark Developer Simis Prezza L. 59900 Anuga / L. 79900 PC



Pace, che l'area occupata sia riconquistata con la forza. Inutile a dirsi, i ribelli non sono mizimamente impensieriti da un piccolo conungente di pacifisti in casco blu e non desistono costringendo l'ONU a prendere delle drastiche decisioni...

Al comando di un MiG29M, il più temuto aereo da combattimento del mondo, orgoglio dell'aviazione sovietica, è necessario portare a termine una serie di attacchi per allentare la morsa dei ribelli sull'area e liberare il paese dal loro controllo,

Diversamente dal suo predecessore (MiG-29 Fulcrum), uscito appena nn anno fa, MiG-9M è costituito da un'unica lunga missione divisa in diverse sezioni. Questo per dare la sensazione di partecipare a una campagna più coerente, di prender parte a una guerra piuttosto che a una serie di missioni slegate tra loro. MiG-9M si può considerare come una via di mezzo tra un simulatore della Microprosse e il frammentario ma istantaneamente gratificante Interceptor.

Perché questa formula abbia successo è vitale che, superati i problemi di scarsa longevità del primo gioco, il giocatore non si senta però abbandonato a sè stesso, volando per chilometri e chilometri senza mo scopo.

Il successo del gioco si basa, almeno parzialmente, sulle limitazioni imposte al giocatore. La memorizzazione di soli quattro punti di riferimento nel sistema automatico di navigazione dell'aereo assicura una ridotta possibilità che il giocatore venga sommerso dalle opzioni.

Prima del decollo, una cartina mostra l'intero teatro di battagha con segnati i ponti, le strade e i depositi di rifornimento. Quattro punti di riferimento sono già posizionati sulla mappa ma possono essere spostati a piacimento. Inizialmente sono rispettivamente; la pista di decollo, una pista nemica, un ponte su un fiume e un deposito di rifornimenti nemico. Sebbene il giocatore possa posizionare i punti di riferimento dove desidera, diventa subito chiaro che deve essere seguito un particolare ordine nell'eliminazione degli obiettivi in modo da indebolire la posizione del nenico. Gli atti di eroismo come cercare di distruggere la base nemica durante il primo volo portano solo alla prematura scomparsa dello sconsiderato pilota.

Il gioco va invece affrontato gradualmente: attaccando una pista nemica e catturandola per poi usarla come base da cui attaccare un'altra installazione nemica e così via finchè tutti gli elementi sulla mappa sono tomati sotto il controllo dell'ONU. Il completamento di ogni sezione rende la vita del giocatore più facile nelle missioni snecessive; distruggere colonne di rifornimento e isolare obiettivi particolari rende le forze nemiche più deboli e inefficaci nel contrastare gli attacchi su altre installazioni.

Dopo aver fissato i punti di riferimento e selezionato





er alto). Un passaggio radente rui ponte. Grazze el nuovi controlli la necesnta 7 continul aggiustamenta è trata tridotta a fai punto da reodera possibili anche in mangure qui delitate.

Sopra) Notare le sfurnature del cieto il giocatori dotati di macchine più lence occisiono aliminarle per aumantare la vefocità ma durante l'azione migliorane atmosfata

MEGARM

MIG 29M SUPER FULCRUM

le armi è tempo di decollate. L'aereo può essete portato in volo in una manciata di secondi con semplici e logici controlli da tastiera che minimizzano la consultazione del nutrito manuale durante il volo e, una volta decollati, si possono apprezzate le capacità sia del gioco che dell'aereo.

Una caratteristica che ha reso il predecessore di MiGzgM così giocabile è la facilità di coutrollo. Un'infinità di simulatori di volo è appesantita da controlli complessi e inutili che costringono il giocatore a prestare più attenzione al joystick e agli strumenti piunosto che al mondo estemo. Qui tutto è studiato in funzione della comoditi del giocatore e della facilità d'uso. L'HUD (Head Up Display) è semplice, ordinato e dotato di tutte le informazioni. Se serve conoscere l'altitudine mentre si cerca di inquadrare un bersaglio basta dare un'occhiata all'altimetro sull'HUD che segnala anche la direzione della prevadere se i frem sono stati distrutti dal fuoco nemico, è possibile mantenere la rotta verso casa senza sforzo: è tutto mostrato in ntodo perfetto sulla console di controllo.

Dopo aver raggiunto la velocità e la posizione di volo desiderata, il MiG può essere guardato da una serie di angolazioni. Sono disponibili inquadrature dall'interno e dall'esterno, davanti e dietro, da sinistra e destra e dalla torre. Inoltre il giocatore può posizionare la telecamera sul missile appena lanciato per vederlo volare verso il bersaglio.

Il combattimento in MiGzgM non è un lontano miraggio... I bersagli sono studiati in modo da diventane progressivamente più difficili. I primi obictivi, ad esempio... sono difesi debolmente e facili da distruggere. I bersagli disponibili possono essere selezionati premendo il relativo pulsante: un piccolo quadrato compare per indicate visualmente la posizione del bei saglio. Se questo non si trova nel campo visivo del giocatore viene identificato da una linea direzionale che parte dal centro dell'HUD. In questo modo gli aerei possono essere inseguiti in maniera più avvincente in quanto il giocatore è





Il predecessore di MiG29M Superfulcrum - chiamato MiG-29
(sopra) - fu un vero e proprio primo passo. Al momento del lancio la Domark e la Simis avevano studiato li mercato attentamente notando la saturazione a livello dei simulatori molto complessi. Prima ancora che la Core potesse introdurre lo slogan del "simulatore senza comptessità" con Thunderhawk, ia Domark aveva prodotto un gioco privo di inutili compticazioni. Purtroppo nel processo era andata perduta anche parte della longevità. Ora abbiamo un gioco con le migliori qualità del suo predecessore e con più profondità. Non male.







(Sopra) Ottimo tentro su um deposito di carburanze nemico! Espinsioni gradevoli anche se piutrosto pitchie (rcumpensano il bravo priota.

Cimilia) Un'inquadratuta esterna del MiG che si prepata a recidere una delle linee di informimento nemithe Impedire l'aztivo oi atimi e di bo Indebolisce Rimotale e la capacita di combattimento dei ribelli.

obbligato a bilanciare il bisogno di gizare più veloccimente del proprio avversario per evitare di essere inquadrato dal memico con la costante minaccia di perdere il controllo a causa di una forza di gravità troppo elevata.

I duelli aerei sono la parte più difficile e più appagante di MiG29M. Gli aerci nemici si tuffano sul giocatore e lo braccano fino alla morte cercando di non offrirgli alcuna possibilità. Sono piloti decenti ed è difficile liberarsi di loro.

I missili nemici possono essere di solito evitati utilizzando delle rontromisure (flare/chaff) e cercando di non volare in linea retta per troppo tempo durante il combattroppo della combat-

Nel caso il giocatore venga colpito dal fuoco nemico potrà sperimentare un paio di nuovo (e spiacevoli) sonsazioni. L'aereo comincerà a procipitare lasciandosi alle spalle una scia di fumo oppure un certo numero di strumenti diventerà inutilizzabile. In questa situazione è con-

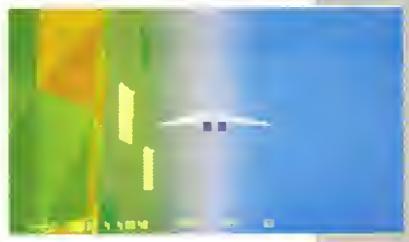
sigliabile tornare alla base anche se ci si trova nel bel mezzo di una missione.

La maneggevolezza dell'acreo e la gradualità delle missioni sono ammirevoli, ma la grafica del gioco merita una parola. Le critiche avanzate al primo gioco suggerirono che il paesaggio era un pospartano e carente di dettagli. Questa volta la Simis ha aggiunto laghti, campi e albeni come cornice ai ponti, carri armati e torri radar che sono parte integrante dell'azione.

Molti di questi elementi ben si adattano al resto del gioco ma la decisione di

usare dei frattali per costruire una catena montuosa nell'area nord occidentale del teatro di guerra sembra un po' avventata. In un gioco dove gran parte dell'impatto visivo si basa su una grafica pulità e dettagliata, una montagna che improvvisamente si scompone in una miniade di piccoli triangoli quando viene sorvolata porta ni po' di sconcerto. Tutto ciò rende il terreno di gioco più simile al paesaggio di Virus che a quello di un simulatore di volo. Su tutti gli altri fronti visivi MiG.19M non sfigura. Il cielo sfumato, le esplosioni dei bersagli e specialmente le dense colonne di fiumo che si levano dagli aerei nemici rendono il gioco molto speciale.

Perció quale giudizio si meritano la Domark e la Simis? Ecco... sotto tutti gli aspetti un giudizio più che positivo. A parte qualche piccola riserva sui frattali e qualche ragionevole dubbio, che anche malgrado l'idea della singola campagna di guerra il gioco possa non essere paragonabile a un titolo della Microprose in quanto a longevità, MiGa9M Superfulcrum coglie il segno. Del resto si tratta di uno dei più avvincenti e immediati simulatoni di volo che sfrutta la potenza dei poligoni...



Versione PC

MiG29M gira egregiamente su macchine con una veiocità superlore ai 12 MHz. L'opzione che consente di eliminare le sfumature del cielo può essere utile al glocatori con macchine più lente. Malgrado I caratteri piuttosto confusi usati per introdurre la missione, MiG29M è un ottimo esemplo di disegno pulito e ordinato con un posto per ogni cosa e ogni cosa al suo posto capace di reggere il confronto con glochi di compagnie più comunemente associate con il PC e le simulazioni della Domark.



Un raid suf pointe Uno del punti traciale della missione consiste nel distruggere le linee si a forminento nomiche. E unche una delle sessioni visivamente qui interessanti.

L'inguacie ture dal mizrile pet the rie al giorenare di a) farsi un'idee sulla diaposizione delle intellazioni nemiche sertie diverte sorialore bì avere la possibilità di vedera il proprio bersaglio de molto, molto viciticali.



K VOTO



£

SK.

Ö

æ

Trama decente Ancora sulle los sulle los trollo del-Faereo Ottima grafica

820.

MIG29M catalizes futerazione fin del momento in cul l'ottime sequenze 'intredutilive seppare sulle schermo. De ellere
in pol Il livello di Interesse rimane elfo per paracchio l'entpus, comindando e sonniare solo
quando la missione è state completale e rimane ormal poco da
fere. La premusae di qualche
disco missione egginnifre de
parte delle Obmark potre bita
fugare i timori di scarsa longevità.



NOVEMBRE 1991 K 75

SOFTWARE MS-DOS



SUPPORTI MAGNETICI

DISCHI BULK 3" 50Pz 37.000
DISCHI BULK 5" 50Pz 23.000
DISCHI MITSUBISHI 3" 10Pz20.000
DISCHI MITSUBISHI 3" HD 10Pz 52.000
DISCHI MITSUBISHI 5" 10Pz 19.000
DISCHI MITSUBISHI 5" HD 10Pz 24.000
DISCHI NASHUA 3" 10Pz29.000
DISCHI NASHUA 3" HD 10Pz 58.000
DISCHI NASHUA 5" 10Pz 20.000
DISCHI NASHUA 5" HD 10Pz. ,, 32.000
DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz 19.000
DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz., 32.000
DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz23.000
DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz 35.000

DISCHI VERBATIM	3" HD 10 Pz, .35.000
ARCADE	F16 FALCON CGA 6900
BACK TO E. II 49000	F16 FALCON EGA 8900
BATMAN	FIS S.EAGLE II
BOBO45000	FI9 STEALTH F, 99000
BUDOKAN 59000	F.OF THE INTRUD 7900
D. DRAGON II 2900d	HARPOON
DICK TRACY 49000	LIFE & DEATH II . 4900
D LAIR II ,, 99000	MIG 29 FULCRUM 5900
DUCK TALES 49000	POWERBOAT, 4900
GOLDEN AXE 49000	POWERDROME 4900
H. ZOMBIES 49000	RED BARDN 89000
KLAX29000	SILENT SERV II 79000
NDY 500 59000	STORMOVIK , 5900
AST BATTLE 35000	TEAM YANKER 5900
LEMMINGS 69000	TRE DUAL 4900
TARD DRIVING 2 29000	THE PASSION 65000
NIGHTBREED 29000	TYPHOON O.ST 69000
	TYPHOON O ST .,, 69000
AND RESIDENCE AND A STATE	VIETNAM GUNB 5900

SPORTIVI 4D SPORT BOX ... BILLARD SIM ... 50000 BDXING LOWB B 49000 CALIFORNIA G ... DAMA SIM ... ERAL W.BASER 35/WVI

EURDP.SUPER L .. 49000

FI MANAGER



THE HASKET M ... 49000

TV SPORT FOOT ,, 59000

TV SPORT BASK, 69000

29000

WORLD CUP 90.

张春花 空		1
GHT SHIFT 69XXVII	FAST BREAK	
NJA TURTLES : 29000	FERRARI FI,	, 5900
18X97 390XM	F.M. WORLD C.S.	. 4900
OUT RUN 49000	GRAND S.BIRD	.4900
EDATOR 2 2900	KICK OFF II	.4900
INCE OF PERS 29000	INT.SOCC.CHAL.	. 5900
OFF ROAD R 29000	ITALY 9f SOCC	. 490C
ACE ACE 99000	JACK N.C.GOLF.,	, 490f
EEDBALL 19500	JACK N.U.GOLF.,	. 7200
TRIS	JACK NICOURSE	2400
AXINE 29000	MADDEN FOOT.	. 590):
00000, YRUH DE RDNI	MINI PUTT	. 590X
	OVER THE NET	, 290ľ
SIMULAZIONE	PANZA KICK B	, 2900
8 ATTACK SUB	PARIGI Dakin 90 .,	
ID TANK K 79000	PGA GOLF	. 5900
T 1159000	PRO TENNIS T	
UE MAX 59000	PRO TENNIS TIL.	
MRER 69000	SKLOR DIE	.4900

ABVENTURE	SIM SIMCTLY 59000
COMMAND HQ = 79000	SIM ANCIENT C 33000
DRAKKEN59000	SIM FUTURE C 33000
EYE OF BEROLD . 69000	SIMITERRAIN ED 28000
GEISHA	SIM EARTH 89000
GOLD OF T.AZT 29000	STAR CONTROL 59000
HERO'S QUEST 2 . 89000	STAR FLEET I 49000
KING QUEST V 99000	STAR FLIGHT II 69000
LARRY 2	STRATEGO 69000
LARRY 3 99000	THE BARDS T 3 69000
LOOM49000	ULTIMA VI 59000
MYSTICAL49000	UUMS II.,

CCommodore

PC COMMODORE	
PC 10 111 CPU 7.16Mfo. 4 (1 DD - CGA)	
SFRIALE+PARALLELA	1 799000
PC20 III CPC 7,16Min.+ IFBD+ CGA+	
TID 20805 SER (PARALL	[1] 98000
PI '286 CPU+ IFDD 44Mb+VI(A+	
IID 49Mb45fiR+PARALL	Lielation
PC3865'\ CPU+1FDD 1-44\\lb+\VGA+	
HD 40Mb+SER+PARALL	L24500100
PC58655 CPU+1FDD 1 443/b+VGA+	
HD100Mb+SFR+PARALL	1.7995000
PC386 CPU T0Mfrz-+ IFDD 1 44Mb+	
VGA+HD 57Mb+SER=PARALL	L3795000
PC386 CPU 2530sc+ (FDD 1 44Mb+	
VGA+HD 52Mb+SER=PARALL.	£4475000

LAT TOP COMMODORE

1.4T TOP 286 IFDD+HD 20Mb+VGA SER=PARALL+BORSA=ALIMENT. L3495000 LAT TDP 389 IFDD=HD 386Mb+VGA SER+PARALL=BORSA=ALIMENT_L4795000



PROTENNIS TOUR	
2	-
	1 1 4

2	RIDOTTO 911
KEY ISL 69000 KEY I. VGA . 89000 KEY IS 2 TEL.	= WING

1200 CTV D CONS. KIT De Luxe Paint II ... 199000 e Luxe P. Ench... 320000

MONKEY ISL 69000	
MONKEY I. VGA 89000	
JONKEY IS 2 TEL.	COR
MORTE A VEN39000	COU
JURDER29000	
MURDER IN SPA .59000	SEC
RISE OF T. DRAG. 64000	MISS
PACE QUEST IV. 19000	make.
GET A GIRL 790001	
IN TIN ON Moon 36000	55
COLONELS B 89000	19-0-1
	THE R. L.
STRATEGIA	

CAPTAN BLO.

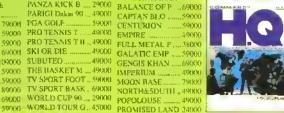
CENTURION

GALATIC EMP

GENGIS KHAN

MOON BASE

POPOLOUSE



Mail Service

PUOI ORDINARE:



Tel. 011/7731114 6 linee ricerca aut.



FAX, 011/7731001



POSTA. ALEX MAIL SERVICE

C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE

- * PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE.
- * TUTTI i PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.
- * IL NOSTRO NUOVO CATALOGOVI SARA* OMAGGIATO PER QUALSIASI ACQUISTO.











Scegliendo 4 di questi Best Sellers avrai il quinto in regalo, ed inoltre entierai a far parte del:



Mail Club

CHUCK Y. AFT...

PROFESSIONALI











MAC=005

AC FORTLAN

AMIGA LOGO

AMOS L3....

AMOS 3 D

MIGA VISION

MOS COMPILER

MATION ED. .. 79000

W EFFECT 69000

ART DEPART 119000

ART DEPAR, PRO 294000

ASSEMB PRO 126000

DIOMASTERS 126000

DITION 4 126000

WARD MAKER .. 69000

BROAD BACKRO, 69000

ROAD FONTS _210000

ROAD,TITLER2 479000

LIGARI CON., 305000

LLIGRAPHER 169000

LLIGFONTS .. 110000

LL ANIMAT. _ 119000

NIUS ED PRO 110000 369000

luxe PRINT 2 . . 129000 SIGN 3D ...

VALIZE 2.0 ..

NTMAGIC...

ACTO BASIC

ZEC C PRO

ALCULUS

N DO

APE 68K

VE LINK

PIST APPR

PIST DTP. OSS DOS

MAN V

BENCH M 2

AREXX.

39000

99000

179000

79000

. 126000

249000

69000

119000

189000

169000

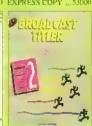
399000

.. 126000 SIGNER FONT . 79000

59000

ALGEBRA.

NG. DISC MECANIC... 113000 ...145000 DISTANT SUN 89000 730KK .. 69000 DJ HELPER .. 79000 99000 DOS LAB 79000 305000 DRAW 4 D 39000 309600 DSM DISASSEMB 79000 199000 DYNA CAD 1479000 129000 EXCELLENCE 245000 129000 EXPRESS COPY ... 53000



CCommodore

C64 New240000 AMIGA 500680000 AMIGA 2000 1360000 1084 S MONITOR 455000 1950 MONTTOR VGA, 639000 1011 DRIVE ESTERNO189000 2088 JANUS XT+Drive610000 2286 JANUS AT+Drive839000 1230 Stampante b/n 299000 1270 Stampante ink jet , 299000 1550 Stampanie Colori . 420000 GARANZIA COMMODDRE ITALIA



\$3000 FRACTAL PRO ... 125000 GALLERY 3D., 89000 GRAPHIC DESIG. 159000 GRAPHIC WORK 110000 HD EXPRESS 59000 HI SOFT BASIC 129000 HOME BUT, CAD 310000 MAGE FINDR 105000 IMAGINE .. 429000 INTERCHANGE. ..69000 INTROCAD PLUS 369000 INVISION AD 489080 387000 INVISION: 3690X80 69000 LEORTH PRO 2590KW) 129000 KCS LEVEL II 489000 189000 KCS COPIES B ... 459000 .. 129000





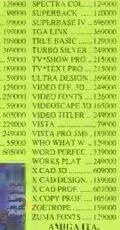
ZEC C DEV. ... 369000 NI. .69000 STACRO 68 189000 169000 MACRO PAINT ... 179000 MASTERPICE 3D 139000





LATTICE C 5.11 .. 436000 PRO NET PER, 229000 250000 PRO PAGE 2.0 487000 189000 PRO SCAN LAB 1979000 PRO SCRIPT ,. PRO VID FONT .. 129000 PRO VID GOLD .306000 PRO VID. PLUS _429000 PRO VID. POST PROVECTOR 2 0 369000 QUARTERBACK .. 89000 QUARITTOOLS _ 115000 SAXON PUBLIC. 396606 SCALA. 550000 SCAN LAB 100 2150000 SCANNERY. 300000 SCULPT 3D XL 225000 SCULPT ANAD ... 599000 SCLIPT 4D Jr215000





AMIIGA ITA.

3 D COST.KIT 89000
AQUISITION 199000
A-DRUM 75000
C-1 TEXT 89000
CAO 3D 199000
CONT CASAL 99000
DEVPAC 120000
D.PAINT II 990(0)
DPAINT III 149000
D.MUSIC
D.PRINT90000
D.PRINT II 149000
D.PRODUCT 399000
D.VIDEO 169000
D.V[DEQ [I] [69000
D.PHOTOLAB 269000
DIETA
DIGITAL STUDI. 149000
FLOW CAD ,69000
INTRO CAD 199000
KINDWORDS 70000
LOGISTIX 119000
MATELAMATION 79000
MET.A.DM R 1700000
MET.A. RECS II 299000
PAGE FLIPPER 250000
PAGESETTER 199000
PAINTER 3D 149000
PIXMATE94000
REALT, SOUNDP 169000
SUPERBASE PR. 299000
SUPERBASE PE 169000
SUPERPLAN 199000
TEXTCRAFT _, 29000
THE ANIM, STU. 249000
TOTOTREX 65000

Mail Service

PUOI ORDINARE:



Tel. 011/7731114 6 linee ricerca aut.



FAX. 011/7731001



POSTA, ALEX MAIL SERVICE

C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

HARDWARE AMIGA

SCANNER

SHARP JX 100 C. ..., 1460000 SHARP JX 300 C, ..., 4030000 MIGRAPH B/N 599000

TAVOLETTE

EASYL500685000 EASYL 2000 770000 APRO DRAW 12*12,980000 SUMMA SKETCH 899000

ESPANSIONI

ESP.512Kb ESP.512Kb+CLOCK ... 89000 ESP, 1,5Mb+CLOCK 265000 ESP.4Mb 0K

DRIVE

DRIVE ESTERNO 149000 DRIVE INT, A2000 ... 139000 DRIVE INT.A500 139000 DRIVE AMIGA 5"1/4370000

HARD, VIDEO

DC TV899000 DIG1_V1EW 4.0 259000 FRAMER990000 GENLOCK MK 11,..... 399000 GENLOCK SVHS ... 1100000 VIDEOMASTER 1899000 VIDEON H1 +P,Paint, 599000

HARD, AUDIO

OMEGA SOUND S. .. 155000 EASY SOUND ,...... 130000 ECE MIDI 99000 FUTURE SOUND 179000 PERFECT SOUND 3:149000 INTEFACCIA MIDI 49000 SOUND MASTER 249000

ACCELLERATRICI

SHAPPIRE ACC......630000 PROCESSOR ACC....399000

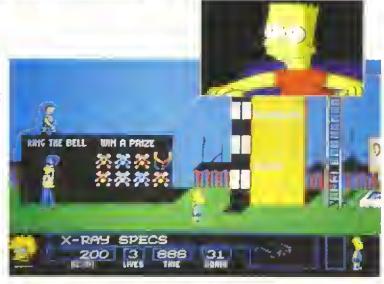
Supra Corporation

AMIGA 500
SUPRARAM 512K 99000
SUPRARAM RX 1Mb 289000
SUPRARAM RX 2Mb
SUPRARAM RX 8Mb990000
SUPRADRIVE 20 Mb con 512 Kb
SUPRADRIVE 20 Mb con 2 Mb
SUPRADRIVE 52 Mb con 512 Kb
SUPRADRIVE 105 Mb con 512 Kb
SUPRADRIVE 105 Mb gar 2 Mb
AMIGA 2000/3000
HD 44 Mb REMOVIBLE int
HD 44 Mb REMOVABLE ext
CARTUCCIA 44 Mb 206000
SUPRADRIVE SCSI 52 Mb
SUPRADRIVE SCSI 80 Mb 1122000
SUPRADRIVE SCSI 105 Mb
SCS) INTERFACE 226000
SUPPARAM 0'8 Mb 225000
SUPRARAM 2/6 Mb
SUPRARAM 4/8 Mb 590000
SUPRARAM 6/8 Mb
SUPRARAM 8 8 Mb 924000
MODEN
SUPRAMODEM 2400 ext
SUPRAMODEM 2400 int 235000
SUPRAMODEM 2400 Plus ext
SUPRAMQUEM 2400 Plus Int
SUPRAMODEM 9600 Plus ext
SUPRAMODEM 9600 Plus Int

(A dest a) Al parco divertiment Richtyland Bart pub utilizarer motte delle attestori di quesso lune parti a può vincere pressi che la aucresanon nella sua locta contro gi anen. Parecchi dei pallinone che Bart deve tra propigiami in questo livello traino nel celto a solo modo per completare al livello e fare ricarso alla fercite filorida did moccioro.

(Nel requedin) Una elaborata sequenza introduttiva iniziare () presenta gli anizin tri della vizenda gli aliari acteriario con la loto actionave propire dietro alla casa di diacti rolo kii può fermanti. Tranquilli, regizzir, ce la può fare.

La tanto attesa licenza della OCEAN ha reso giustizia alla famiglia televisiva più odiata/amata dagli italiani?



the



Il livello di interesse Iniziale è molto alto, e a prima vista sembra anche piuttosto glocabile. Ma la disperazione e la frustrazione prendono ben presto il sopravvento e dovrete essere molto tenaci se vorrete continuare a giocarlo. È un vero peccato vedere un gloco così mediocre e pensare che sarebbe bastato poco per renderlo, magari, un K-Gioco. Graficamente non c'è nulla di particolarmente attraente, a parte i fondali che sono stati ben disegnati e realizzati. Poiché il prodotto per Amiga è la diretta trasposizione del gloco che girava sul NES, l'aspetto generale ricorda molto quello di un C64 o di qualsiasi altro 8-bit, Sicuramente tutti i possessori del fratellone di casa Commodore si sarebbero aspettati qualcosa di più, non credete? La musica è buona, anche se non sfrutta sicuramente appieno tutta la potenza e la capacità del chip sonoro.

entte si può apprezzare o meno l'umorismo dei cattoni animati televisivi non c'e dubbio che i Singsons, sono diventati un vero fenomeno di massa, almeno in America e in Inghillerra. Certamente qualcosa dovi anno avere Homer, Meige, Maggie, Lisa e Bari se sono stati capaci di nubare il massimo indice d'ascolto USA a Bill Crosby e a fai apparire i loro faccioni colorati su T-shirts, copertine di riviste, tazze, paia di scorpe e gadgets vari in tutto l'Occidente.

Pustroppo, il tagliente umorismo dei Simpsons è solo uno degli aspetti che ha ereato il successo della serie televisiva e che però manca nella versione al silicio.

Bart è il membro più noto della popolate famiglia ed è lui il protagonista del gioco The Simpsons, ambientato nella città natale di Springfield. La premessaa questa ituova avventura di Bart è che degli alieni pi ovenienti dallo spazio sono giunti in un sobbot go di una città americana e si slanno affannando a studiate un'arma per distruggere i l'intero pianeta. Fermatti non e così semplice come potrebbe sembrare.

A quanto pare Bart e l'unica persona di Springfield eonsapevole di ciò che sta accadendo e così si getta nelle strade cercando di informare i cittadini dell'emergenza e di sconfiggere velocemente l'invasione aliena. È a questo punto che entrate in azione, poiché sta a voi guidate il nostro eroe attraverso einque livelli a scorrimento orizzontale.

Mentre Bart vaga solitario per la strada, deve ostacolare gli alieni o raccogliendo o verniciando, con la sua fedele bomboletta spray, tutto ció che potrebbe fornare utile ar nemici per la costruzione della loto superarma.

Nel primo livello (ambientato per le strade di Springfield) tutto ció che è rosa va colorato di rosso, nel livello due bisogna raccoglime nutti i cappelli in un supermercato e per superare il livello tre è necessario fai scoppiare dei palloneimi all'interno dei parco divertimenti di Krustyland, e così via. C'è anche una specie di sollogioco, stile Rick Dangerous, che consiste nell'utilizzare e combinazioni di oggetti.

A complicare aneor di più le cose sta il fatto che Bart è cucondato da alieni e altri mostriciattoli vari decisissimi ad ostacolarlo in ogni modo, ed egli deve stare molto altento nell'evitarii se vuole portare a termine la sua missione. Un altro elemento "carino" nel gioco è che alcuni abitanti sono gia stati colpiti dai jaggi paralizzanti dei mutanti e possono essere visti da Bart solo attraverso degli speciali occhi ali a raggi X. Saltando sulle leste degli invasori spaziali. Bart ot-

VS. THE SPACE MUTANTS



board Procedes trappa velocemente e vi serà impossibile evilare mol deriti, trappa lentamente e non inscrete e si serà impossibile evilare mol deriti, trappa lentamente e non inscrete e sallere gli astarbili che vi s prospettena

tiene dei bonus speciali che, accumulati in numero sufficienie, gli permelleranno di essere aiutato, nel combattimento di fine livello, da un altro membro della sua famiglia.

La Aeclaim sul NES e ora la Ocean sull'Amiga, banno tentato di create qualcosa di più complesso di un semplice arcade e questo sforzo va senz'alti o elogiato, ma il risultato finale é deludente a causa della grafica, decisamente pocochiara, che rende The Simpsons troppo difficile da giocare, È troppo facile monre per un banale errore di controllo, proprio perehé il sistema di gestione dei movimenti di Barr è problematico. Per selezionare la pausa, per esempio, bisogna entrare nel menu degli oggetti. Perché non si può premere il tanto comodo tasto "P'? La musica è l'aspetto più "autentico" del gioco, visto che è stato riprodotto il motivetto del serial televisivo. Lo sprite di Bart, come del resto quelli di tutti gli altri personaggi, è troppo piccolo e mal disegnato. Il creatore dei Simpsons ha dato ai loro personaggi un particolare look che non è in nessur modo presente nel gioeo. Il coin-op i endeva molto meglio l'idea e avrebbe dovuto mettere sulla buona strada i programmatori della OCEAN. Forse la conversione de The Simpsons versione da coin-op se mai veirà fatta - sarà migliore di questo deludente gioco.



Amiga 500 (garanzia Commodore Italia) appetizer completo Carrimadore 64 new + registratore + 2 Joistick + gradito omoggio CDIV con Welcome Disk in Italiano Penna ottica per Amiga Boat Selector per Amiga Espansione A501 originale Cammodore con garanzia Action replay 2 per Amiga 500 Mouse Selector Interfaccia 4 Joistick per glochi di calcia, pallavolo ecc.		649,000 269,000 299,000 19,000 119,000 169,000 29,000 29,000
Dispanibili tutti i jaistick della serle Quicigoy in mega offerta speciale VIDEON 3.0 con Photon Point 2.0 in omoggio a sole		565,000
Tappetina Mouse - Pad antistatica	L	12.000
Porta mouse da applicare al tuó computer Espansione 512K senza orologio	L	5.000 79.000
Dischetti marcati T/S garantiti al 100% da 3.5' 200	Ī.	750
compresi di etichette (minimo 100 pezz) Contentiari Passo 31/2 150 posti a cassetto	L	35 000
Contenitori in plastica trasparente 80 posti con chiave in metallo Videocassette VHS E 120 al nota marca (sconti su auantitativi.)	Ī.	18.500 5,000
Migliaia di programmi, sempre utimissime novità, importazione diretti dai paesi di produzione con arrivisettimanali	a	5 000
Dispanibili tutti gil accessori per il Commodore 64, Amiga e PC		
Disponibille futta la cavetteria per I vostri computer, nostri per stampo Assistanza tecnica per tutti I computer	ante i	900.
Aperti tutti I giorni tranne il lunedi mattina		

Tuth I nestri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per correpondenza in tutto (icilia. Gii ordini vengano evazi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine. Scorii e traffomenti particolari per i rivenditori.

TECNO SHOP by Dafa Office s.a.s. 80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoti - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260



COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per: C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:

FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC) DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza lecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000

IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC

vla Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE COMPUTER AND VIDEOGAMES TOP OUALITY HARDWARE

NEW ATARI LYNX II L.235.000
5EGA GAME GEAR L.290.000
SDFTWARE: MS DOS - AMIGA - ST - C64
CARTRIDGE: NINTENDO - ATARI - SEGA
GRANDE TORNEO KICK OFF2
DAL 29/10/91 AL 23/11/91
A ELIMINAZIONE DIRETTA
CDMPUTER: AMIGA - PC E ATARI ST
TELEFONARE PER ULTERIORI INFORMAZIONI
SPLENDIDI PREMI

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA EVASIONE OROINI IN 24 ORE VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920



NUOVA EDIZIONE 91/92

Desidero ricevere:

⊒ n... libero SERIE A

□ n... registro elettronico PC

→ disco 3'5

⊒ disco 5' 1/4

versione mono — versione colore

Allego ricevuta di versamento sul conto corrente postale nº 17200205 intestato a STUDIO VIT, via Aosta 2 -20155 MILANO

□ L46000 (libro + registro + spese postali

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....



Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei cosi all'avanguardia rispetto a quei tempi.

II bireattore una raffica di 24 aria-aria in Me262 lanciava missili bombardiere Stealth dei nostri giorni. Gli alleati furono salvati da un errore di Hitter?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In Secret Weapons of the Luftwaffe,

potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi

dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51

particolare è tecnicamente, storicamente e

Mustang ed i P47 Tunderbolts, Ogni

graficamente autentico.

rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta

andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

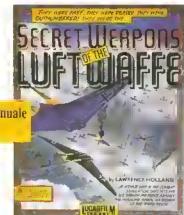
che.

Dominerà
l'estremo realismo
della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli
effetti sonori.

In Secret Weapons of the Luftwaffe, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.



A DIVISION OF ELICASARTS ENTERTAINMENT CHIMPANY



meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in Secret Weapons of the LuftwaffeTM.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta: T.SHIRT
POSTER
MOUSE PAD

* and © 1990 LucasArts Entertainment Company All rights reserved 1914 is a tradamain of International Business Akachines, Inc.



40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418



PROVE SU SCHERMO

Genere Sportivo
Casa Microprose (naturalmente)
Sviluppatore The Thought Train
Prezzo no

di questo genere è foise înevitabile in questo periodo dell'anno, quando tutti i grandi tornei sono in piena attività. Comunque în questo caso abbiamo finalmente trovato qualcosa di nuovo, poichè si tratta di un teniativo genuino di creare una vera simulazione di golf, in contrasto con la tendenza all'azione che caratterizza gli altri giochi. Leaderboard, Links e PGA Tour Golf hanno semplificato il gioco e sono stati premiati per i loro sforzi, mentre titolii più complessi e seri, come Greg Norman's Ultimate Golf e World Tour Golf hanno bucato. L'intento di MicroProse Golf è di unire felicemente le

on se ne può più di giochi di golf. Un nuovo titolo

L'intento di MicroProse Golf è di unire felicemente le due tendenze, combinando tutti gli aspetti e i fattori presenti nel golf reale. La novità sta nell'uso di grafica totalmente tridimensionale simile a quella usata dalla Microprose per le simulazioni di volo.

Sei campi sono pronti e aspettano di essere affrontati in una delle tante varianti di giocostornei, singoli, al meglio delle tre o quattro palle. La maggior parte della preparazione del gioco è la solita: selezione dalle mazze disponibili; inserimento dei dati del giocatore (che includono l'handicap e, tanto poco utile quanto apprezzato, la scelta del colore del giubbetto).

mite un indicatore ovale composto da due indici: il primo funziona durante il caricamento del colpo, mentre il secondo, più interno, indica la direzione di tiro e l'effetto. La lancetta può essere fermata nella zona bianca centrale (tiro pieno), o in una delle due blu esterne (tiro ad effetto). Più potente è il tiro, più ristretta diventa la zona bianca e più facile diventa shagliare il tempo della seconda pressione sul rasto e quindi sbagliare il tiro. Quando la palla si trova in volo, una relecamera in movimento la segue in ogni istante. Una volta sul green, le cose sono semplici: l'indice della potenza è decorato con una sola tacca, che segna la potenza necessaria a infilare la palla in buca sul verde pianoro. Ovviamente, bisogna tenere conto del-

le pendenze e della velocità se si vuole che la palla si avvicini alla buca: alcuni green sembrano catene montuose.

£

>



Boge e) E(10 un colpa de Maria Disagna superirea Piscqua in un persociona bunker pre qui rigere il geden in pendanza Un bel lito lungo doverbbe - salates (Sotto) Caddyl Un fero noise per questà Lob, per l'avone.

MICROPROS GOLF

Il club golfistico si sta affollando. Forse la MICROPROSE offre qualcosa di nuovo?

I colpi stessi vengono giocati in un modo leggermente diverso. I colpi vengono selezionati da una prospettiva a volo d'uccello, dalla quale si decide pressappoco dove si vuole mandare la palla in termini di distanza e posizione. Il caddy sceglie la mazza più idonea al tiro che si desidera tentare (sebbene i giocatori esperti possano scegliere da soli) e si è pronti a colpire. Ovviamente solo se non si è dei perfezionisti che vogliono regolare anche la posizione dei piedi (fondamentalmente per cercare un tiro a effetto) oppure, per i tiri iniziali, determinare se la palla debba iniolare o fermarsi all'atterraggio.

Quando finalmente si colpisce la palla, si passa all'usuale vista da dietro il giocatore. Tutto il colpo si gioca traA complemento del gioco ci sono vari "optional": replay del tiro, statistiche di gioco e un gamma davvero bella di drive e green dove è possibile affinare le proprie abilità. Si tratta veramente di un gran bel gioco e la maggioi pai te delle idee è sia originale che realistica. L'indice della potenza non porta le taoche di misura, mostrando la volontà di far giocare per istinto, più che cercare solo di fermarsi sul numero giusto. Qualche problema con la mappa che diventa a cubetti quando si gioca a corto raggio, poiché la scala non viene modificata, nonché la vista 3D può dare fastudio dopo un po" di tempo. I golfisti si troveramo ricompensati come con PGA Tour Golf, se non sod-disfatti immediatamente

Secondo queste unilles, l'ultimo tiro ha percorso 93 yard. Stortunatamente la pallie y il fermatie propto faoi dal gerent penille un il tro colpetto.



pa 3D is decide if proprio colpo ideals peo-bri lungo suggio, meno ubre lu procola distributa. Il misope può illem servicata de uno qualsitati de quattro innola.







All'inizio è abbestanza difficila glocare. Il divertimento al aviluppe una volta imparate le basi d'uso, specielmente se si gloca contro un avverazio umano. De qui in avvenit, somunque, non c'e un vero decolio di interesse e le delusione si fe pusulo sentire. Lo scorimento fluido a via loca non manca mel di impressionare, specialmenta quando lo achema viene adoppira lo mila partita a due giocatori. Sfortuna tementa non è molto coloral o il piani monocrarello isono un por biandi. Il suono è sulguo, ma gli effetti speciali sono carini (e c'è una Merylin Montore veramenta le zizaria che compara quendo si segna un goli, in affetti si quarda a si ascotta con piacere. È proprio un peccato che non ale stato aviluppato in maniere migliore.

10 6 8

PROVE SU SCHERMO

http://speccy.altervista.org/

Genere Sport futurista Cesa Palece Sviluppatore Microids Prezzo L49000

ey, ragazzo! Gli sport del futuro tornano di moda. Sia Retro della Core Design che Cyberfight della EA sono in eorso di ultima revisione: l'uscita è imminente, intanto abbondano le voci sulla firma della licenza ufficiale per Rollerball. Contunque, mentre aspettiamo la loro comparsa, abbiamo almeno Sliders per titare avanti, benchè se questa è un'accurata rappresentazione di come il futuro si vada svuotando, avienmo dovuto restituido subito.

Sliders si gioca su una serie di 12 piani di gioco quadrettati che scorrono isometricamente in 4 direzioni. Ogni giocatore controlla una sfera fluttuante che scivola sul paesaggio segitendo un piecolo disco, il quale a sua volta oscilla miorno all'oggetto. L'idea è di segnate i gol facendo passare il disco sopra la zona di meta avversaria, che rappiesenta anche il punto di partenza per ogni giocalore. Ogni sfera è dotata inoltre di titta piecola bussola che

La PALACE presenta lo scivolo del futuro, o è solo uno scivolone



Il probleme di Sirder. E che anche quando il glocalore si tionali vicino alla regnature, calcolare dove la pella andrà a finha allum comprio assai arduo fienche di vano morti modi di titti ultara (la gravita, l'activio, il kontrollo della palla) non ti resi alli glocara cosi tanto



punta sempre in direzione del disco per meglio individuarlo; una volta irovato si può sfruttare un eampo magnetico per attrarre il disco e sistematlo nella propria sfera. Quando il disco è bloccato all'interno diventa possibile spararlo in qualsiasi direzione si scelga, con la speranza di farlo scivolire verso la zona punti.

Altri elementi di gioco sono dati dalle caratteristiche del paesaggio che spuntano mentre si avanza tra i piani di gioco: frecce magnetiche che spingono in vane direzioni, tipide coltine, stretti passaggi e una varietà di superfici diverso che rallettano, accelerano o fanno saltellare qua e là. Tutto ciò è segnato nel destino, non c'è scampo. Fortunatamente la presentazione del gioco è praticissima, permettendo di operare modifiche a ogni parametro del gioco (velocità delle sfere, ineizia, altrito, potenza di fuoco). Dal momento che con i parametri preselezionati è deludente al punto da desiderare di infilare un piede nel monitor, cambiare le opzioni diventa essenziale.

La vergogna di Sliders è che, essendo di base una buona idea, potenzialmente avrebbe potitto essere giocabilissimo, e questo lo rende aneora più deludente. Non c'é niente di più noioso che giocare a un gioco che è si quasi eccellente, ma è stato sprecato da una realizzazione mediocre. Ci sono bievi momenti, particolarmente con lo schermo sdoppiato nel modo a due giocaton, dinante i quali è realmente divertente, ma l'insieme ne peide a causa di alcuni elementi fastidiosi. È incredibilmente difficile segnare un gol, perché metà del tempo si spreca a indovinare dov'è la zona punti, e quando è sullo schermo, è comunque difficile da roccare col disco L'unico modo di segnare facilmente è abbassare drasticamente la Potenza di Tiro per far rotolate fuori il disco da molto vicino, ma questo rallenta il resto del gioco, essendo in tal modo impossibile lanciare il disco da distanza ragionevole. Un'alternativa sicuramente più sensala poleva essere quella di rendere la potenza di sparo proporzionale alla durata di pressione del pulsante di fuoco.

Un altro difetto frustrante è l'uso spropositato delle variazioni di paesaggio, in particolare le piastrelle frenanti e le frecce magnetiche. Ci si riduce a lotta-

re contro il groeo stesso, e eosl l'effello generale diviene noia invece che esaltazione. Bisogna ricordate che, a volte, è meglio poco pinttosto che troppo: si Iralia pui seinpre di giocare e divertiesi. Shders invece. avrebbe potuto essere eccellente, ma non lo è, ригіторро.

Come giudichereste gli
ideatori di un
gioco pratteatitente eccezionale ma
estre mamente
ingiocabile?

82 K NOVI MBRE 19991

CONSOIF

SEGA MEGA DRIVE L. 290.000 SEGA GAME GEAR L. 280.000 NINTENDO GAME BOY L. 168.000 NINTENDO SUPER FAMICOM L. 545.000



ESPANSIONE 512Kb INTERNA - L.70.000
HOME VIDEO KIT - L. 999.000
CDTV IL MULTIMEDIALE - L. 1.200.000

DISK BULK 3.5" L. 750

(ORDINE MIXIMO 100)

Stampant CITIZEN

120D+ 80 Col. 9 aghi L.350.000

124D 80 Col. 24 aghi L.550.000 Swift 9 80 Col. 9 aghi opz.Colore L.500.000

Swift 9 80 Col. 9 agni opz.Colore L.500.000 Swift 24 80 Col. 24 agni opz.Colore L.750.000 MAIRIX

Via Massena 38h,TORIND - TELETAX N.011/5613232 Via Mongocoro 1,TORINO - TEL, 011/3853012 FAL 011/3856839

*** HARD DISK ***

CON HARD DISK QUANTUM 52 MI

OKTAGON PER AMIGA 500 - L. 1.100.000 ALF 2 PER AMIGA 2000 L. 830.000 ALF 3 PER A 2000/3000 L. 940.000

A 590 ORIGINALE ESP. A 2 Mb - L.640.000 H.O. 20 Mb WEST.DIGIT. E CONTROLLER XT BUS - L.350.000 H.D. 40 Mb SEAGATE AT BUS - L. 400.000

!!! CORSI !!! CORSI !!! CORSI !!!
INTRODUZIONE ALL'MS-DOS - 6 ORE

INTRODUZIONE ALL'AMIGA-DOS - 6 ORE LAVORARE CON WINWORD - 12 ORE LAVORARE CON WORDSTAR - 12 ORE

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232

RHO Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE, ...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO Via Corridoni, 35 Tel. 02/935.04.891 Fax 02/935.04.893



WILD LION

Via Codro,5/C - 42048 Rubiera (RE) Tel. e Fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per:

SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGADRIVE -AMIGA - PC COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX -SEGA MASTER SISTEM - NINTENDO

SUPER FAMICOM L. 750.000 + 1 Gloco SEGA MEGADRIVE L. 399.000 + 1 Gloco AMIGA 500 L. 750.000 + 10 Glochi PC COMPATIBILI 286 23Mhz HD 40M VGA Monitor a Colori VGA L. 2.500.000

Giochi per SUPER FAMICOM:

Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pliot Wing - Gradius III - SD Great Battle - Final Fight U.N. Squadron - R Type II - Ghouls & Ghosts III - Darius Twin

Giochi per MEGADRIVE:

Allen Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - Kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing -

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE: MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PS: Noiaggio giochi di quatsiasi tipo eolo par le ragiona Emilie Romagna



IN HOC SIGNO VINCES



UNA CATASTRORZ DI PROFORZIONI TRACICIE STA
PER ABBATTERSI SULLA CITTA' DI ERCULANO.
E' il 24 Agosto del 79.d.C., una tranquilla
e calda giornata estiva e inila lancia trasparira
clò che ata per accadere. Voreo le 12 il Veruvio
inizierà ad cruttare lapilli incandescenti su
tutta la zona circostante.
UNA TREMENDA ERUZIONE CHE SEPFELLIRA' PER
SEMPRE ERCOLANO.

Puoi rívivere quel drammatici momenti nelle vesti di ARIUS, al quale é state affidata una minsione segreta. Hai poco tempo per raggiungore l'ultima nave che potrà salpare da ERCOLANO.

"IN HOC SIGNO VINCES"

6 un'emozionante ADVENTURE realizzate con il sistema "MULTI VINDOWS", che ti consente una semplice e coinvolgente gestione del gioco, alta ad apprasionanti anche se sei alle prime aral o non prediigi particolarmente questo genere, una spiendida e suggestiva grafica ti apprapagna

In questa muova AVVENTURA.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: ARSCOM di Roberto Tabacco Via G.B. D'Albertis 25/22 16143 GENOVA

Tel.: 010/504752 - Fax: 010/504752 (h 16-18)

"TH HOC STORO VINCES"	Eogname i nome	
Advunture Come pur ARIGA.	Indirizzo	Nir,
At prezze dt L.30.000	CAP Gma	_ Pv Tel
(confirste uluse houry)	Lifux (So renovane quela di en gentino) Verranno el sai 5010 gli ordini firetali	
Poplard al post	Luo Iu contronneno	
Allego posegna	NOW TRASFERIBILE Intestato a	
ARSCUN III Rober	La Inhacco	/



TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE Via PLATEJA 68/D 74100 - TARANTO TEL/FAX: 099:314214

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI II IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE II

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM HARD DISK 40MB - 2 DRIVE SCHEDA VGA - MONITOR MONOCROMATICO a £. 1.699.000

TUTTE LE ULTIME NOVITA'
SOFTWARE & HARDWARE
ORIGINALI X AMIGA & PC.
AMIGA 500 GARANZIA
ITALIANA a £. 699.000.
COMMODORE CD-TV
a £. 1.249.000.
VENDITA ANCHE PER
CURRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

PROVE SU SCRERM

Genere Sparatuito Casa Activision

Prezzo prezzo no

Com-op mining di mili aghatori non sono un concetto ni tdessal Greene voluzionario. Risalgono almeno alla fine del seculo scorso, quando gli antenati dei videogiocatori infilavano le loro monetine in macchine che si potrebbero definire predecessori degli odierni videogiochi; armati di fucili a pallini accorati al bancone, si doveva colpire ogni sorta di bersaglio, dalle ochetie di legno alle foche di gesso, nel tentativo di vincere l'agognato orsacchiotto di peluche. In epoca più recente in sella a cavalli meccanici era possibile sparare a miniature raffiguranti cowboy e indiani che, galoppando funosamente, cercavano di evitare i vostri invisibili, ma letalt, colpi. Al giorno d'oggi, i fucili sparano raggi di luce e i bersagli si agitano su uno scheimo, ma il concetto è lo itesso.

Pochi anni fa, la Taito ebbe la brillante idea di rilanciare questo apo di giochi, e con Operation Wolf riscosse un successo a livello mondiale. Quando usci il seguito, Op. Thunstroott, decine di com-op (compresi quelli non autorizzati, vedi Operation Bear) montavano uno, due o addirittura tre mia agliatori, preferibilinente Uzi, scatenando le proteste dei moralisti di professione sulla famigerata fultraviolenza d gitale".

Beast Busters si distingue tra gli altri perché, invece di propagandare un massacro totale di militari o terroristi - esien umani, in bievis - lo indinzza verso degli obiettivi che ascitano meno compassione e rimoi si di costienza: un esercito di zoinbie. Vi troverete di fionte anche ad una schiera di Jason, il maniaco (o l'ecoel) della interminabile saga di Venerdi 13, che hanno in comune con l'originale. una certa i enitenza a monie.

il problema maggiore, comunque, è costituito dai comand: Trascurando il fatto che al posto di un Uzi saltellante aboramo un assal più tranquillo e apparentemente innocuo nunse, arma decisamente meno esaltante della prima, vera responsabile del successo di questo genere di giochi, i coanindi risentono di una paurosa lentezza di risposta, accompagnata da una esasperante pretesa di precisione. Menie in Operation Wolf, ad esempio, era possibile sparare all'impazzata sulla folla dei nemici, falciandone un gran nu-

PHILEGI

dis gruppo di Tani aggiverni i il lansia dal samion per strappare un auassibilmente anche un brascio, a Riggardo Albin

da "Venerdr 13 Parte 1X" - Jason versus K. iii maniaco con la me satiera da hochay im-

(sorro) Quelçose Made co che quella granata. ze el nostro gui precia rio lovello di energia



meio, nel gioco un esame ció è impossibile. E infini necessano mirare l'obiettivo con millimetrica precisione e poi sparate, ma questa operazione non e delle più rapide e non è certo agevolata dal numero incalzante di famelici zombie

succhia energia. In ogni caso, i fan di Operation Wolf e Line Of Fire potrebbero trovare in Beast Busters una valida alternativa al già deludente Predator II della Imageworks. La grafica e molto fedele al com-op e il sonoro è godibile, - particolarmente apprezzabile il piagnisteo degli zombie sul punto di esalare l'ulumo respiro- e l'azione è sufficientemente fi enetica e funosa da mantenere alta la sfida.



I non-morti attattano in ogni manlera possibile. Il espressione soncer trata della combio in primo piano, tembra stia sbadigliando, orma giunto al termine del costidoro



et.

I

>

0

stera del roin op

Sona alochi come Feast Buster: che, come | corrispettivi cieni alografici. Nanno saturato Il mercato e quindi uccian Il genere del film horror e spietter dell'Attima generazione.



NOVI MBRE 1991 K 85



electronics PERFORMANCE



VIA S. FRUTTUOSO 16/A - 20052 MONZA (MILANO) - TEL. 039/744164

PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc	L. L. L. L. L.	1.590.000 1.200.000 3.250.000 2.700.000 3.800.000 145.000 250.000 390.000	CDTV COMMODORE	. L, . L.	Telefonare 690,000 160.000 490.000
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc	L. L. L. L.	1.590.000 1.200.000 3.250.000 2.700.000 3.800.000 145.000 250.000 390.000	Amiga 500	. L, . L. . L.	690,000 160,000 490,000
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc	L. L. L. L.	1.590.000 1.200.000 3.250.000 2.700.000 3.800.000 145.000 250.000 390.000	Amiga 500	. L, . L. . L.	690,000 160,000 490,000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc	L. L. L. L.	1,200,000 3,250,000 2,700,000 3,800,000 145,000 250,000 390,000	Drive Esterno per Amiga	. L. . L.	160.000 490.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD PC Portalili 386 5X 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD. Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc,da Mother Board 286 16/21 Mhz Mother Board 386 SX 16 Mhz	L. L. L. L.	2.700.000 3.800.000 145.000 250.000 390.000	Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo Sintonizzalore TV c / base basculante + telecomando Modulatore per Amiga Schermo prolettivo antiriflesso per monilor Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500	. L.	490,000
PC Portal II 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD. Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc	L, L, L, L,	3.800.000 145.000 250.000 390.000	Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L.	
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower eccda Mother Board 286 16/21 Mhz	L. L. L. L.	145.000 250.000 390.000	Modulatore per Amiga Schermo prolettivo antiriflesso per monilor Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500	1	280.000
Mother Board 286 16/21 Mhz Mother Board 386 SX 16 Mhz	L. L. L.	250.000 390.000	Schermo protettivo antiriflesso per monitor Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500		60.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz	L. L.	390.000		. L.	60.000
Mother board 386 3X 16 Mhz	L.				75,000
Mathes Coned 207 35 MAN	L.	590 000	Espansione 2 Mb Interna A. 500		290.000
Mother Board 386 25 Mhz	L.		Espansione 2 Mb esterna A. 500	. Ļ.	425.000
Monitor CGA colore		490.000	Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda	. Ļ.	430.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore	Ĺ.	590.000 680.000	Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda	. Ļ.	430.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC.			Scheda tanus per Amiga 2000	. L.	450.000
Monitor VGA Monocromatico		260.000	Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb		Telefonare
Slampanie MPS 1230 b / n	Ľ.	390.000	Scanner per Amiga		275.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L.	390.000	Digitalizzatore Arnigada		450 000 95,000
Stampante MPS 1550 colore	Ĺ.	450.000	Videogenlock Amiga	L. L.	
5tampante STAR LC 200 9 aghr colore	Ĺ,	490,000	Tavoleta grafica Amiga		Telefonare
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	1.	680.000	Interfaccia Midi per Amiga		45,000
5lampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L,	695,000	Mouse Amiga	. E.	59.000
Slampante Laser	- 1.		Mouse Offico Amiga	. L.	90.000
Drive interno 5º 1 / 4 1.2 Mb e 3º 1 / 2 1.44 Mb	Ι.	140.000	Brush Mouse per Amiea	. L.	135.000
Drîve esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	195.000	Trackball Amiga	. L.	95.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mbda	Ļ.	180.000	Trackball Amiga senza filo infrarossi	1	120.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	120.000	Action Replay per Amiga		Telefonare
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	240.000	Alimentatore Amiga	L.	115,000
Hard Disk 40 Mb		290,000	Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Hard Disk 52 Mb		390,000	Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Hard Disk 90 Mb		475,000 730,000	Penna Ottica per Amiga c / programma Kil 4 joystick per Amiga	L,	35,000
Controller per Hard Disk e Drive		65.000	Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga		29,000 19,000
Modern interno 2400da		230,000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29,000
Modern esterno 2400,,,,,da	L.	290.000	loystick c/cloches BAR manuale		9.000
Scanner PC	1.	295.000	loystick c / cloches BAR manuale trasparente	Ĺ.	15.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	1	350,000	Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L,	25.000
Mouse PC	L.	45.000	loystick c/3 spari-manuali imp. anatomica	L.	10.000
Mouse PC GM - 6000		69.000	loystick c / 3 spari + autofire	±,	15.000
Mouse PC Ottico		85.000	Joystick c / 3 spari + microswitches		25.000
Trackball PC		90.000	Joystick trasparente autofire	L.	19.000
Scheda 5OUND BLASTER con software (3 programmi), Scheda Clock XT	L.	430.000	Joystick trasparente microswitches	Ļ.	29,000
Scheda Eax	L.	20.000 Telefonare	Joystick PRÓ 5000 c / microswitches nero	L.	38,000
Scheda Multi I/O AT	1	29.000	Joystick SWITTY JOY Joystick ALBATROS microswitches	L.	20,000
Scheda parallela		20.000	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	49.000 39,000
Scheda RS 232 Doppia	Ē.	29.000	Joystick MINI BAR Professional	L.	75.000
Scheda espansione	L.	180.000	lovstick SUPER STICK da tavolo	1.	39.000
Scheda joyslick (2 porte)	L.	25.000	Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	Ĺ.	25.000
Convertitore joystick PC e analogici	L.	35.000	Joystick VG260	L.	20.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy, non analogici)		49,000	Joystick FIGHTER (claches aereo)da	_	69.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhzda	L.	190.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Coprocessori Malematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz,.da	L.	290,000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare	Joystick PC WINNER		35.000
CAVETTERIA per lutti i Computer e accessori		Telefonare	Joystick per AMSTRAD man, e micro	L.	19.000
			loystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVEda	L,	19.000
			Dischi 3º 1 / 2 DF, DD, HD, 4 Mb (conf. 10 oz.)		1.000
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA	lt A	LIA	Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.) Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K		1.500
	11/4	LIA	Dischi 5" 1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)		2.500
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI			Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	49.000
			Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L	4.500
PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.=	ME	VSILL	Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20,000
a Dipapa zionii			Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 nz.)	1.	25.000
RIPARAZIONI			Kit Puliscitestine Drive 5" 1/4 - 3" 1/2	L.	15.000
			Kil Puliscitestine per Videoregistratore	L,	19,000
			Carta stampante mod. conf. (conf. 500 fg.)		18,000
A Day 10 commend 1000			Portacassette MULTIBOX (10 pz.)da GAME C.64 disco originali	L.	3.500
 Dal 1° Gennaio 1992 			GAME C.64 cassetta originali	L.	10.000
NUOVO N. TELEFONO			GAME PC M5 - DOS 5" 1 / 4 originali	L.	10.000
NOUVO IN. TELEFONO			GAME PC MS - DO5 3" 1 / 2 originalida	L.	20.000
02/6128240 - Fax. 02/66012	02	2	GAME AMIGA originalida	Ĺ.	15.000
VA/VIEGETO - 1/AA, 02/00012	UZ		CARTUCCE NINTENDO		Telefonare
			CARTUCCE GAME - BOY		Telefonate

http://speccy.altervista.org/



http://speccy.altervista.org/





L'Incompatibilità di Kick Off con il metodo di controllo del Famicom aumenta il tempo necessarlo per familiarizzarsi con Pro Soccer, per non parlare della pazienza richiesta. Chi è capace di perseverare verrà ricompensato - e la longevità di Pro Soccer è fuori discussione.

Una musichetta fastidiosa e completamente fuori luogo accompagna la partita, mentre la frustrazione è alimentata dalle frecce che indicano quale giocatore è sotto il vostro controllo: spesso, durante le azioni più convulse, è facile confondersi. E senza l'incentivo della giocabilità dell'originale, è difficile che i possessori di SuperFamicom digeriscano la bassa qualità degli sprite. Kick Off per Super Famicom: è veramente quell'hit che tutti si aspettano?

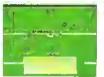
o. Goè, non che sia poi così brutto, ma certamente non è nemmeno Kick Off. Come vi avevamo già annunciato, ora anche i possesson di una console SuperFamicom possono vivere l'esperienza del gioco del calcio più bello del mondo - più o meno. Il titolo è stato cambiato in Pro Soccer per non avere guai con la ditta giapponese di cerniere lampo Kick Off, e il programma ha subito tutti i cambiamenti necessari a una conversione Amiga - Famicom. Tutti coloro che hanno giocato - e amato - questo gioco potevano avere seri timori sul risultato finale, e ora questi timori sono stati confermati.

Come ho detto. il risultato finale non è malvagio - ma durante il lavoro di conversione qualcosa è andato perso. Tecnicamente tutti gli elementi del gioco originale sono stati conservati - selezione delle squadre, formazioni, colpi di testa, calci di punizione, calci d'angolo, doppio effetto, contrasti... ma quando si prende il mano il joypad e si comincia a giocare ci si accorge subito che qualcosa non va. Formalmente il gioco è i dentico- in realtà non lo è.

Ad essere sinceri, la colpa non è degli industriosi amici della Imagineer, autori della conversione. Il problema è che l'alta precisione nel controllo del gioco richiesta da Kick Off semplicemente non viene soddisfatta dal Joypad del SuperFamicom. I rapidi e calibrati cambi di direzione che rendevano il gioco una gioia per gli amanti del dribbling non possono essere eseguiti con altrettanta naturalezza con un comando quadridirezionale. Non funziona. Il risultato è la sensazione di giocare a Kick Off con un handicap al quale non si è abituati. E comunque possibile, con un po' di pratica, raggiungere livelli di abilità discreti, ma molte delle tecniche più raffinate possono essere lasciate nel cassetto. Fortunatamente il gioco è prii veloce di quanto le versioni di pre-produzione facevano temere. La maggior parte degli aspetti più importanti del gioco ri-mane cost, intatta - dico la maggior parte perchè la versione finale presenta ancora alcuni difetti. Lo scotrimento è veloce nia non particolarmente fluido: anzi, talvolta è incredibilmente sussultante. Il disegno del campo, inoltre, da origine a un curioso effetto ottico: quando i giocatori si muovono a grande velocità il campo sembra immobile - non certo il modo migliore di gestire la cosa.

Ammetto che chi non ha mai giocato a Kick Off difficilmente si lamenterà di questi difetti. Pro Soccer non è un brutto gioco di calcio e offre ore e ore di divertimento nella vei sione a due giocatori. Ma chi ha sperimentato le gioie del programma originale non avrà dubbi nell'orientare il proprio pollice verso il basso.





(Sopral Per Fosservature casual e Pro Soccei è quasi identico e Xick Offma basta prendece in mano Aldaypad per accorgenti delle oi flerenzal

(Sinistre) Una mischie furibonda

Ü

0

0



COMPUTER

Amiga 500

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano Telefono (02) 55.18.04.84 r.a. Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Copple oltoparienti elereo emplificati

76.000

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Podesal-Amigs Graphiss Tablol

ACCESSORI PER AMIGA

580.000

Con in priaggio 10 glochi, joystick, garanzia Commodore	Tavoletta grafica per Lutu gli Amiga parmena pi disegnare orotogniconalmenta con una penna saluna sugerficie	OlgiView 4.0 299.00
Amign 500 Plus 790.000 Il nuovo Amiga 500 con 1 MB Cho Ram, Kicksfart 2 0, ECS	Schods Kickstert 1 3 68.090	Orive esterno 5°1/4 360 KB 259.00 Orive esterno Commodore A-1011 199.00
Amign 2000 1.350 000 Amigo 2000 + hard disk 45 MB 1.990.000	SupraDrive 500-KP hord disk 52 MB 1.180,000 SupraDrive 500-XP hord disk 105 MB 1.640,000	Drive osterno HD 1.44 MB per tetti off Amige 250.00 Drive Interno A-2000 competibile 100% 139.00 Drive Interno A-500 competibile 100% 139.00
Com 1 MB Chip Ram. AmiljaVirson e 10 psoche dinaggio parasila Commodore	covrapprazzo per 2 MB Rem 105.090 sovropprezzo per 4 MB Rem 800.000	Espons. 51 2 KB comp. per A-500 con clock 89:00 Espansione 512 KB comp. per A-500 59:00 59:00
Amigs 3000 25 MHz hard disk 50 MB 4.690.000	• sevropprezzo par 8 6/8 Rom 1.230.000 Hard disk (Quantum) autobool FFS per Amera 500 izontetato di	Espensione competibile senza RAM (\$14256) 25.00 Hondy Scannor Golden Image 105 mm 395.00
Amigo 3000 25 MHz hard disk 100 MB 5.350.000 topmputer dispongono di 1 MB GRip più T MB Past	controllar vidocissimo standard SCST, espansionii Ram Tip 2 8 MB įbase 512K), connattura tavs Anaga (86 pm) passamu	Interfacele MIDI A-500/2000 49:00 Interfassia MIDI Plus A-500/2000 125:09
Amigo 3000 Tower 25 MHz 100 MB 5.940.000	Prolungs Drive Amige 52.000 Cavo per altungare a connessione tra Amaga a drive estorno	Interfescio por 4 joysilek 24.06 Metherbaard 2 posti par A-560 (bus 85 pin) 49.06
Amiga 3000 Towor 25 MHz 200 MB 6.980.000 r computer Pispengana di 1 MB Chip piu # MB Fast.	Prolunga Modniatoro A520 25.000	Monee Golden (mege atta qoalità, 280 dpl 33.00 Monse ottrao Golden Imoge 87.00
Cammodora CDTV 1,199.000	Allungs is derives seens the Amigu of modulators in Viestoria Sompler Place 185,990	Monse cordinas Golden Image 117.00 Trackball cordinas 135.00
MONITOR ED ACCESSORI	Digitalizzatore sistetormono per Aniiga ao alta fecalta, benda passanta 56 Ketz.	Penno ottres 29.00 Trackbell 60.00
V-7202 195 000	AniiRam 16.000	Penna-Mouse 135.00
Sintecezatare video Prikos per montros, germente Prietitizza e di vostro montro da uompulse anche uoma falevesore	Dispositivo haroware per scullegaro opin aspitrariore di recentral di 500/2000 aspostando samplicemente un interruttore	Ad-Ido 270.00 Ad-Ido - HD 20 MB Conner 22 ms 870.00
Toner Savage 255.000	AsilOrive 19.090 DF1 Killer (Interno) 11.000	Ad-Ida - HD 60 M8 Western Orgitel I 9 ms 1,290.00 Controller Interno per Araga 500 o 2000 supports Iuru gil ra
Originale dese basculants per montor, semprandente un oferno sinfontizatore. TV a telecomando 99 canab, 16 canap memorizzabili.	Interfaccia pessante da collegare alla porta Drives, parmatio Di scollegare ogni unità asferna senza Dovar spepnare o computer.	disk tecnologia IDE, e marita nella zoccala del 65000 Ad-Rom 250,00
084-8 \$60,000	Boot DF1 18.000 Kit Di Tackhosimo montaggio per scambiare con un interruttore 4	Ad-Ram son 2 MB 390.00 Ad-Ram con 4 MB 520.00
Montror colori Commodore, madile insoluzione, per Amiga, C64 opoura PC con scheda C6A a E6A.	Onve intarno con Il primo dei drive estirro, pei poter geridi Concare i organimi Pal Prive esterno	Espansione eterna per Arsiga 500 da 4 MB, porta la memo retalo a 4.5 MB autoconfigurante Complete Di clock e battori
hilipe BM 7502/22/42 190 086 Monitor Philips mona 12" videocomposita, Tostari, bianchi,	Virue Delesior II 28.000 Dispositivo nardware da collegare affinterno del vostro Amiga,	Ad-Speed 16 MHz 450.86 Velocizzatora interno per Amica 500, 1000 a 2000 con C
ambra o verpr.	per imbire la scrittuta sui Paschetti, otilissimo centro i virus SnperRem 1.6 MB con closk 160.000	68000 16 MHz, si monta naflo zoccolo dal 68000 Comprer 32 KB di cache Ram high-speed. Aumenta del 190% la valgett
Philips CM 6833-11 469.000 Morator Philips colors 14' pitch 0.42, 2 cases public stereofonics, impress CVBS RGB linears a TTL. Per PC con	Espansione linterra per Amiga 500 da 1,5 MB, porte la memoria totela del computor a 2 MB autocomaguranta, al imperisca sotto	SnpraRem A-2000 con 2 MB Rem 390,94
CSA, Amiga e C-64	In tastura al posto Polla vecciva espansione de 512 KB	oppi 2 MB di Ram di espansione 190,0: Scheda di espansione per Amiga 2000 o 3000, Pa 2 a 5 MB
hilips CM 3209 Mniifsson 1024x758 730.000 Monitor Philips color 14: VGA, risoluzione 1024x758 ofich 0,28, multiscap, frequenza 31 5/35 2/35 5 kHz ingresso RGB	Snpor VideoSonnd 250.000 Snpor VideoSonnd + PAL-RGB Converter 396.000	Fasi Ram con 0 wad stelps a flighten refrash A-2326 450.0i
0,28, multiscan, frequenze 31 5/35 2/35 6 kHz Ingresso RGB con presa 15 pin, complete di cavo	fluovo digitafizzature video con 4096 colori + campionatora staraoforeco ad alta ledaria, banda passamie 20 KHz	Scheda interna per A-2000 in grado di azzeraro lo eferta Unico Della risoluzione internacciasa è nacissazio Lugo
hillps CM 2789 MniiiSyns 29" i 280x1024 3.090,000 Montos Philips colori multisyno 20", nsoluzione i 280x1024	SnpraRam 500-RX con 1 MB Ram 275,000 • son 2 MB Ram 115,000	MORRED MUNICIPAL O VGA
Irequants Pa 30 a 64 lOTz	• cpn \$ M8 Ram 455.000 • son 8 M8 Ram 995.000	Scheda Geniock semi-prolessionale per AZ000 Ingresestanto videocompositio usone RGB analogico
Trystel 14" Color MniliScan 1024s768 595.000 Sampo 19" Color MniliScan 1024s768 1.985 000	Espansione esterna per Amiga 500 da 1 MB fino a 5 M8 0 wall state e hidden refresh, connentione bua Amiga 86 pln passante.	in Percomposito, in umaggio survivara IV-Text a TV-Show
Modifor a colon pailitiscan, pitch 0.28, nsoluzione 1824x/66 con baso basculinita e cavo	Falter Agens 8372-A 184.066 Super Denise 138.090	SupraDrive SCSI WordSync Interface 240.0i SnpraDrive HordCord SCSI 52 MB Quantum 740.0i
Dola Swiish o 2 posizioni 40 000 Dola Swiich s 4 posizioni 70.000	I ngoy! chip ECS, installabili su A500/2000 con plastre main	SupraDrive HardCard SCSI 105 MB Ouent. 1.070.00 SupraDrive HardCard SCSI 210 MB Ouent. 1.740.00
Covo sampelor <> dolegwijch 20.080	MiniGen 299.000	Commodere A2091 325,00 Commodere HerdCord 2091/52 M8 Duontum 860,00
BAODERA HA VEC COLUBATIONI	Miner video amatoriate per Aralga 500 permetto di creare effecti: video antimazioni diofazioni, acc	Commodore HardCard 2091/105 MB Dna nt. 1.190.00 Commodore HardCard 2091/210 MB Duant. 1.860.00
MODEM HAYES COMPATIBILI	Amigo Televideo 234.000 Permello Pericovera la Informazioni Talevidao a Pi elaborario in	Fenansione 2 MR Ram per 8-2891 145 8
Sterno Discovery MNP5 435.080 Supports modalità 300/1208/2498/Videotel	segurio col vestro Amega.	Le nutrie hard dish caud per Amiga 2000 Parla Commade complete P. card dish SCSs, con possibilità di espansione mamoriai da 2 M2 di Fast Ram, autoboding Ecceziori
Supports modelnt 300/1200/2400/Viplioter 299 000	PAL Geniosk 540.000 Morar video amatoniale per Amigo 500 peritretta di crisare effetti video, anumanosi, fripligatorii, acc Ottavia qualità. Con controlli	rapourio qualija/prezzu,
inpraModern 2400l, sshedo per PC 160.000	P: fader, luminosati, contrasto, colora	COLORBURST 1.440 05 Unital vices da 16 8 miliosi Pricolon - 24/48 organism Scione
SnpraModem 2400zi, schada A-2090/3000 250.000 SnpraModem 2400, oslemp 225.000	SnpraBrive externo 680K 149:000 Con dispositivo AntiDrive per pisabilitare ri prive, connettore	all8 oprta monitor DI qualatasi Amiga, connettore passar Comprende 1,5 MB RAM, processoro custom VLSI a 26 N per il controllo real-time dei 24 birplane, spritsa virtudil o 24
Modam Supra 309/200/2400 Basid, Hayes compabbili at 100%, pet light Computer.	passante ap intercutora per disabilitare la scrittura SeperPre it Amiga 1.450.000	15 777.215 colori per phot Competions con qualstasi genioci encoder esterno Comprende un faittastico programma.
SupreModern 2400i Plus, scheda per PC 315.000	SoperPic II Espansion Kit Diphahzzatari in lamoo saala con geniock, qualità superlativa	Pisegno a 24 bitplane or tempo reale. Permette un púal-playte a 48 oriptano (24 bit per to scharmo a 24 per Foverlay).
Supra Modern 2400zi Phys. sch. A 2009/3000 355 000	PAL-RGB Converter 224.000	Amige Action Replay (I per A-500/1000 159.00 Amige Astion Replay II informs per A-2000 185.00
Modern Supra 309:1200/2:00 Band Hayes companible at 100%, per lutti i computer Supports V42bis e corregione d'errore	Converta I segnali RGB in PAL a viceversa, con controlli pi seturazione è contrasto. Si visensace nalla presa per monitor BSR dell'artilla sentra biocherna di attrantizzione colorne.	Amiga Synchro Express III per A-500/1000 95 00 Amiga Synshro Express III injerne pej A-2000 114,00
MNPS, half-deplex had a 9600 blad	RGS dell'Amiga serva bisogno di alimentazion esterne A2010 drive Commodore inlerno per A-2000 198.000	Progressive 68040 - 4 MB Rem per A-2000 3,500,00
Modem Courier HST 19680 1.475.000 Esterno con V42, V42(sis is IANPS, per trasmission) lino a 35400	A2060 scheds modolalora TV 197.000 A3010 drivo Commodoro Interno per A-3000 196.000	Progressive 58040 - 4 MB Ram por A-3000 4 340 00 Espansiono o 6 MB Ram 470.00
8sud	A501 esp. de 512 X8 per A-500 son slock 125,000 A520 modulolare TV esterno 49,000	If maginor velocizzatore per Amiga 2000/3000 con if nuo processora Moterota 68040, coorcessora matamatico interr
utti i prezzi sono comprensivi di L.V.A.	Additat porta parall. (Hpo A-560) per A-1090 39,000 Atlimenistere di ricambio esterno per A-500 143,000	espansione Di memoria a 32 bil da 4 a 32 MB Rom (con norm SIMM TMb18 oppura 4Arb16 da 36 ns) Clock Palla CPU : MI-tz, optenzo Pricalcolo 20 MIPS



FILEWEL

VENOITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA EVASIONE OROINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'OROINE

computers accessori 20155 Mahon, a_c NEGOZIO tel.O 3 2 3 4 tel.02/3270226 UFFICE FAX 24h

tel.02/33000035 tel.02/33000036 CHIUSO IL LUNED!' UFFICIO SPEDIZIONI APERTO IL SABATO -

ND VITA' ASSDLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Randon smans meeting drong perministra n di un monte er erzimule per disegnate, livello profescionale melas precisa si nin direttamente (al Javalo FANTASTICO" L. 198000

NUOVI PROODTTI

TRACKBALLSONZA FILO 1. 149 000 MOUSE SENZA EILO L 139 000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUNO **OESIGNER V. 3.0** IN OFFERTA L. 99,000

È un rinterno altamente avgoriativ di digitalitzazione sferen o 4 ranali per intri i lipi di Annga. Perinette la digitalizzazione multipla, questo stupelarente pacchetto puo essere utilizzato. un per il semplii e divertiments ii per impreghi pristeri sonali è ritmpatibile Midi, la potete attaccare al vistro stereo III-Fl. finalmente poutar digitalizzare la nas voca od un qualsimi. cuona n jamore, ijncentinito, modificaçõe, nomipolacia Bandi pascaoti 2030/2 Il totto ciscedito di un stitura inflwate originale inglese, e di jui dellighato mantiale dinè nothe compatibile con i principali soltante tipo AUDIO-MASTER III per

SOUNDMASTER AMIGA L, 249,000

Lenezionale i ammunatore stimo III-El nei un militzes nortic postescionale. È l'altranninoi azione tecnologica nell'imbita dei digitofizzation andro. (ni espoia rogressi audia line è formstonica per campionature. Linci n 100klig trassa e 56klig per natale ja rteren.

SUPER STEREO L. 179,000

Ottoma commonnina stereatorna nei Amigo permette dostrilizzationi, da 56k hz in isiono e da Takha in deres, eccezionale rapportis gindità pierris. Comprende ingresci nutticaline e microflonori

Canon

la macchina fotagrafica elettranica che si può collegare al computer

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

- ORIVE INTERNO PER AMIGA 500
- L. 149.000 DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149,000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)

- UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

- - L 139,000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4
- L. 249.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Coatruita con i migliori materiali, la nuove espansioni di momoria dell'ultima ganaraziona usano i nuovissimi chip da 1 mbit cha aono notavolmenta più valoci, autoconfiguranti, stim line, a con 1 anno di garanzial

512K per A500

512k + clock per A500 *1,5 MB "PLUS" + clock

L.65.000 L.85.000 L.199,000

*4 MB + clock

L.499.000

*ora consentono le vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGU5S 8372.A

2 MB per A1000

L,399,000

2 MB per A2000

L.390.000

900TSELECTOR L. 19,000

Tinsonin il drive estensi la DEO (tiorens) mile per erstire l'issani recerririn del dave interno, e usoliquido moltre problem) de compatibilita can il ilici e originale. Kil ili semplici coma aicinfazione

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM

L. 89,000

Scheda da iminiare semplicia quamiente al l'interna del costru minga 500/2001 e vo permette di acere a disposizione i due sistemi openiti (1.2 per la compatibilità risa tinti i giochi, 13 per le miove rispativote l'haidad, rec-Indu pensabile¹¹⁴, [nun recessita di saktaturi i specificiti versime nelucita

richiedi il nostro nuovo catalogo gratulto specificando Il computer posseduto

Confezione 200 elichette per lloppy disk, colorate appositamente studiale per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischettl.

L 19,000

AMIGA PC AT **EMULATOR**

ATONCE PC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

Lire 349,000

adattatore per amiga 2000 L120.000 MANUALE IN ITALIANO

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di cullegare i intemparamennente 4 joystick ull'antiga e quanti iti giorage in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PM.LAVOLO ecc.

DISPONIBILE III L. 29.000

C'E BULK E BULK TI DEFRIAMO DISCRETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY COME DA 50 PZ, L. 900 CAD. SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD. SONY COMF. DA 200 PZ, L. 200 CAD.

AMIGA TELEVIDEO

NUOVA VERSIONE

con grafica VGA

interessoritisti mai interfarir a primette di licevere il segnale teleridec (dalle pringati in i alegale cotte ilai teleindel azioni permette alte la visualizsalimire su aisco e ni Virmipare dirella

Sola per amiga 500/2000



TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI



accesso omputers NEGOZIO h. 0 0 a 0 tel.O tel.02/3270226 tel.02/33000035 tel.02/33000036 CHIUSO IL LUNEDI UFFICE FAX 24 h UFFICIO SPECIZIONI IL SABATO APERTO

NEWEL - SPECIALISTI IN GENLOCK OLTRE 10 MODELLI PER OGNI ESIGENZA!!!

GENLOCK PAL GENLOCK 3.0 L.390,000 SUPERGENLOCK L.590.000 GEN '2' L.690.000 SUPER VHS-GEN VIDEDMASTER L.1.990.000

K090 GENLOCK PER AMIGA

K1990 è us softaurato genfect, per AMIGA che ha molti unitzzo du ersi, con questa appareretuo sintolo e com-patto i segue le l'unisoni di unidi di registrazione più cun e regembranti. Con il Centock K1991 VI sura petrocasa di 1) Ri gestare le numazioni con la meno gillosa grafi u dell'AMIGA en videoregistratori statedad.

?) Fondare iç vo ç gyafica (u) video 3) Utilazzare ju Novira televit ione a colori a casa come se fosse ya montor a colori Geulock K199 è lo strumento as has besogne per crease i cincemente quel tipo di rappresentazioni a Indec che avete sempre immagnitato

CARATTERISTICHE

nt Facile installuzione.

b) Selezante dell'alimentazame (interna/esterria)

[] Papalello di comprollo completamente accessibile

di Septade video passante automatico; permette il seguile provenienti dall'AMRIA di pastute attravetso il Genlock K090 fine all monitor o al registratore, anche se l'AMILIA o la sorgente video esterna non fissicio ali-

er tiffen i speciali di dirsoli enza e Jusiane siabili e amagener

Il Gerdiick KO90 è it ou uffidabili gents. Viner AVIIGA che poi sa all'rire tune queste caratteristi be-

MODALITA' DI FUNZIDNAMENTO

MODO DISSOLVENZA.

Vi persiene di passare ud una schermina uzucumente graficii ad on'immagnii i inteo Regalando lu marupolit nelle due direzzoni ui ui rk una variaziono del grado di traspasciaza.

MODO AMIGA.

Nessum segnale valen sarà i robile l'anche se uno è consessor; solo il segnale codificato dall'ANIGA e utrivo MODO FUSIONE.

L'unitragine tipleu e i montgyana con l'immagine dell'ANIGA in pouro piano

Regolando la manopola urun ra una i arrazione del grado di visibilità dell'atomagine grafica loso

SPECIFICHE TECNICHE Computibilita

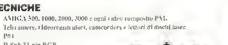
Sorgenti i ideo Codificatore Paul

Interfaccin D-Snb 23-pin RGB Input hetpat Juck RCA

Segnali i ideo I Vpn Allmentarione Allmentalure + 12 VDC esterno

Mod) di visualizzazione - fre modi Dimension 120mm s 202 jum i 25mm

L. 299.000





SUPER AMIGA 500 garanzia Commodore Italia. confezione speciale con software + joystick omaggio

SUPER AMIGA 2000 garanzia Commodore Italia. confezione speciale con software + joystick omaggio

L.1.390,000

L.680.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

FINALMENTE DISPONIBI LE IL LASER DISC PER AMIGA TELEFONARE!!!!

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

II NEWEL-ANTIVIRUS & an dispositive moltu efficace e conveniente che permette di et iture devarianti danni cuuvati dai ditervi

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Onesin display indica constantements in unple tracera si trova in testina magnetico del Floppy-Dru e: questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stessiti

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la finizione PROTECT è atiu a, nessini dato ouò essere sentro in unalsiasi porzione del floppy-disk.

Onesta caratteristica è applicabile solo nl Floppy - Drive esterno all'ANTIVIRES.

AVVISD DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il KII62 genera un bip per arsisate che vi è state un tenintivo di scrittura di itali su non poizione del floppy-disk

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è artivitta, le normifi funzioni di lennia e serittian sono abilitate ECCETTO per la (nozume di ucrittura stilla finci ia boot-block (cyclem) del Vostra fluppi-

La finnzione VIRUS coinvolge intili i Dillie interni idfor ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sisiema.

SPECIFICHE TECHICNE

DISPLAY 7 segmenti LED 0.43 Kg. PESO DIMENSION t02mmx91mmx33mm TEMPERATURA DI ESCRCIZIO 0.45

NOVITA

THE CLONEMACHINE L. 90,000

E amirato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mni realiz-zata. L'interfaccia è dotota di 2 led indicaros, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento data l'interfacciu si ciamette alla parta dei e (non necessua di saldniure) quindi di semplicissima ini ialinzione. Noi ilà non ha problemi di sincionisma ed è in grado di riprodurre fedelmente Intil 1 105th programmy originals. (Anenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVA-MENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!) È ui grado di copiare anche i più imporsi bili come 'DRAGON'S LAIR" Garanno

ACTION REPLAY 2 (disponible enche per AMIGA 2000)

qualsiasi piova!!! Nin potete peideii i

questo nuovo ed utilissimo prodotto ame-

псало. Ота соп птичного из пайшто!"

La prima enrigecin rivoln/junaria tunlitino tioni pei amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggete in maggiori parte dei programmi in rossimere le leonsentendoti di creare giochi di sicorezza per uso personale, moltre permette di creare goochi traiser, () ite infinite ecc.), permette di bloccare no gioco in qualsiasi momento dal medesimo posio, sali a nin qualsiasi videnta (di vignii, terto) in di sco, conseutendoti um lagile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rafferia programmi e giochi i, potente vigui «detectiri, sprinfeeditor, offre che ad un mourtor straordinano per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, u superia in nnuga artion replay!!! If futto nd nn prezzo eccezionnie! i ei sione originnie cun manuale in italiano L. 169.000

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'arresission scheda dn 16.800 000 colori, risolnzioce in PAL 756 x 580, si collega nila porta porta mon tor di qualitari Amiga, Comprende 1.5 MB. di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in jempo reale dei 24 bit-plane E compress un cecezionnle programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbaster è compatibile con qualitati genlock etterro. Questo prodono e minulaiente il muzliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

AMIGA PENNA DTTICA OFFERTA DEL MESE

Directente, permette di usare molti programmi grafici, come delnye print ecc Disegrando direttamente sal sideo, molto semplice da usare, istrazioni in italinoti

L. 29,000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima terrippe del lunioso emulatore Cfol, completo di imerfaccia hardwire per la conneccione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Anura versione del più potente consilore Hardware, con nnor o CHIP castern, 11 permette di effettuare emple di siettrezza nd uso i trettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Qui Vcopy in menu di 1 minnin, semplice installazione, funziona su Antign SDI & 1000

89,000

MOUSE SELECTOR

Utilisamo pennette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joj stick e selezionare tramite interuttore quello desideta-III, seu ta doi ei ogra s olia sconnettere e nachare di danne grane il com-

L. 29,000

novità per A



Una nuova ondata di titoli per la meraviglia miniaturizzata della Nintendo raggiungerà i negozi in questo mese. K dà un'occhiata ai sei migliori

ti Ottobra Rosso à Intrappolato in un aictema di caverne sottemarine. Prendendo l'Icona sotto di voi riparereia tutti i danni una di la tente

La situazione vicino alla superficie ste diventando calda, con un situro nemico che punta dritte sul sommergibile. Serà meglio attivara il Motore a Caritazione Nulla.



147

THE HUNT FOR RED OCTOBER

ow, che gioco difficile! Quando a metà degli anni ottanta il romanzo di Tom Clancy scalava la cuma delle classifiche di vendina nelle librarie di mezzo mondo, nessuno nel campo dei videogiochi lo degnò di uno sguardo, dal momento che la licenza di un libro è vista quasi con sospetto dagli addetti ai lavori. Poi, non appena l'omonimo film ha cominciato a far capolino dagli schermi dei cinema, ecco che tutti hanno fatto a gara nel cercare di assicurarsene i diritti. Oggi la Grandstam ci propone, convertita su Gameboy, questa sua ullima fatica. Come Marko Ramius, comandante



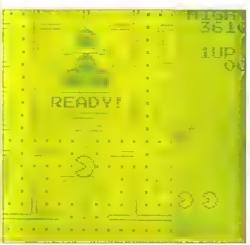
del supersottomarino Ottobre Rosso, il nostro compito è quello di disertare passando all'Ovesi, percorrendo una serie di livelli a scorrimento quezontale nel più puro sule arcade, consegnandosi agli Americani. Percurrere una lunga serie di caverne sottomartire è già abbastanza difficoltoso di per sé, ma la situazione si complica ulteriormente per gli sforzi della marina sovictica, che con elicotteri sommergibili e navi tenterà di affondarvi in ogni maniera possibile. Per difenderci noi possedianto un lanciatorpedini posto sul muso del sommergibile, oltre a un più distruttivo sistema lanciamissili che si potrà guadagnare durante la partita. Un tocco di novità è dato dal Motore a Cavitazione Nulla, il cui uso ci permetterà per qualche istante di essere invisibili alle navi nemiche e ai loro silum. E presente anche un'interessante opzione a due giocatori, che permene al secondo giocatore di comandare la flona. sovictica. La meccanica di gioco però risulta un pocosemplicistica, e se avete letto il libio o visto il film, rimarrete delusi dal fatto che questa licenza non rende assolutamente giustizia al coinvolgimento provato durante la lettura dell'opera di Claocy o la visione del film. Insomma, il classico spara e-fuggi che metterà a dura pruva i ruflessi dei più esperti giocatori di Gamebay.

PAC MAN

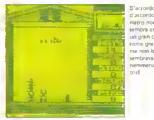
ria è tornato alla ribalta anche il buon vecchio Pac-Maii. Meno male, pei ché per il Gameboy no sontivamo proprio la mancanza (sapete com'è, noi sianto malati di nostalgia...], soprattutto dopo la conversiono pei Lynx di Pac-Land. La trama oi mai la conoscono anclie i sassi, ma dal niomento cho noi si sa mai, e cho qualche venusiano potrebbe aver acquistato per la prima volta una copia di K, la illustriamo ugualmente, si tratta di guidare Pac-Man in un labitimto, mangiandu i



puntini che trova sul suo cammino ed evitando al contempo i quattio fantasmini che lo infestanu. Pac-Mannon è senza difesa, dal momento che mangiando delle speciali pillole energetiche il nostro eroe giallo (beh, in questo caso grigio...) può ribaltare la situazione e farsi delle belle scorpacciate di l'antasmi. Il gioco su Gaineboy può essere giocato in due maniere: con vista sul-



dalter ppare in Hairri pren de le sem busnite di countries or co demissima (per gir star dard russil rad•a



D'accordo sembra essen un gran ché

Un посирето di estaggi en

Choplifter # Un gloca lante

Se la montagna di cappelli raggiunge la cima dello schermo, il groco finisce. Facendo "hatris", cioè facendo scomparire contemporaneamente due gruppi di cappelli, si guadagna una palla di filoco, che può essere lanciata contro un cappello per distruggerlo. Unendo tre palle di fnoco si ottiene un elmetto, che cadendo rinscirà a schiacciare tutti i cappelli di una colonna. Come in Tetris due giocatori possono competer uno contro l'altro, riducendo di una riga l'area di gioco avversaria ogni qualvolta si riesca a fare un "hatris". Davvero uno spasso! Sebbene Hatris non sia così immediatamente coinvo gente come il suo illustre predecessore, rimane ugualmente un ottimo prodotto, accattivante e dotato di grande longevità. Se volete un gioco intelligente che possa durare a lungo, scegliete Hatris.

Oh, Pac-Number, perché te ne sel endals ele? Me chi se ne imperta, vi-eta che sel ritornato, a sul mio portatula preferita. Superbo!



intero labírinto, oppure con vista a scorrimento su di un quarto di esso. Entrambi i metodi hanno dei proplemi: la grafica minuscola del primo i ciide difficile distinguere i fantasmim pericolosi da quelli mangiabih, menti e la limitata visione del piano di gioco del secondo, non permette di sapere dove si trovano tutti i (antasmi (questo è senz'altro il problema più grave).

Probabilmente la cosa più divertente di questo classi-

co del passato è rappicsentata dall'opzione di collegamento a due giocatori. Questi competono l'uno contro l'altro in un numero di partite, c ogni fantasnia mangiato da nno apparirà nel labirinto dell'altro! E un'idea ec cezzzzzionale che rivitalizza un vecchio dassico dandogli una nuova dimensione. In conclusione Pac-Man (il cui nome deriva da pakn" che in giapponese significa mangiare) è una buona conversione. Tutti i trucchi e le strategie imparate quando eravarno giovani funzionano ancora, e il fascuro del gioco è ancora forte.

gioco

proprio vero che i bironi idea-

ey! Che bel gioco! E

tori di giochi non si sinentiscollo

mai. Alexey Pafitiiov, il creatore di Tetris è tornato e, con l' annto di Vladimin Pokhilko, ha scritto un altro gioco sulla falsariga del suo prodotto più famoso. Come in tutti i giochi di questo tipo, l'idea di base è sorprendentemente semplice: delle coppie di differenti upi di cappelli cadono dall'altolungo ser colunne, e minovendo le coppie a sinistra o a destra, oppure ruotando la posizione dei cappelli, il giocatore deve rinscire ad ammonticchiare in verticale i cappelli dello stesso tipo. Mettere cinque cappelli ingua li tino sopra l'altro ed essi scompanianito. Più a littigo si riesce a giocare e più velocemente i cappelli cadono.

CHOPLIFTER II

K 000ig an Gorlin nel Iontano 1983 creò Choplifter, un gioco che è ancora i cordato come uno dei origliori dell'epoca. Ora per grocarlo non è più necessario nesumare il nostro vecchio 64 tutto ini polveia

to, con il suo intrico di cavi degno di nna ginngla amazzonica, ma basta iliserile ulia piccola cartuccia nel nostro fido compagno di giochi dalla Nintendo.

Convertire un vecchio successo come questo per Gameboy, non deve essere stata un'impresa facile, ma il risultato finale è comunque ottimo, con solo quelle inevitabili differenze grafiche e di gioco dovute alle diverse dimensioni dello schermo. Nei panni di un coraggioso pilota di clicottero, il nostro compito è guelldi salvare un certo numero di sopravvissuti in una scrie di zone devastate dalla guerra. È un po' come Defender, con grafica a scorrimento orizzontale e nemici inferociti che sparano da ogni dove.

Mentre i carri armati e l'artiglieria contrac rea ci rendono la vita difficile, si deve riuscire

ad atterrare negli appositi luoghi, cancare gli esausti soprayvissuti, e poi riportarli al sicuro. Un livello viene completato quando si evacua il richiesto numero di sopravvissuri. L' elicottero è armato con un cannoncino c con un numero limitato di bombe e di missili a ricerca, au tomatica, con i quali si dovranno tenere a bada schiere di avvetsam sempre più numerosi e determinati. Per rendere le cose ancora più difficili, vi sono anche delle nuvolo e dogli necelli in valo che, se toccati, risultano fatali al nostro elicottero.

Sebbene Choplifier II sia più piccolo e claustrofobico rispetto alla versione originale, l'impressione che rimane è quella di un gioco dannatamente divertente e mai ripetitivo. Nei livelli successivi di si trova a volate anche sul mare

Dea Lanversions willants, chartpropose la rensultanta il divertimanto del gloco agginala Ciun retilina cidona sonora aftre a un intelligenta si ibene di passeori che permette di ricomificare a giocara dal literita in rui ci ri a rotarrotti. CURVA INTERESSI PREVISTO populari di contrololo sen pissegnali di controlol

in caverne sotterranee, ma mai, pur essendo un gioco difficile, si oltrepassa quel sotule confine che separa il divertimento dalla frustrazione. Raccomandatissimo.

BURBLE BOBBLE

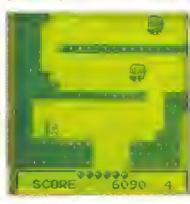
nh e Bob sono tornati! Sfortunatamente, quest'nluma incarnazione del miglior classico a due giocatori della Taito non si distingue in milla, se non, ahimé, niella frustrazione. Ambie se Bubble Bobble ha faito la sua apparizione sugli home computer di rutti i formati circa tre anni fa con degli ottinii risultati, qui si tratta di nn'altro paio di mauiche.

La mancanza dell'opzione a due giocatori (una delle cose migliori del programma originale) risulta essere una disastrosa omissione, produceudo anche una modifica radicale nella storia e nella struttura di gioco. Ci iloviamo con Birb a letto malato, e con suo l'atello Bob che deve avventurarsi da solo nelle caverne dei mostri pet recuperate l'Acqua Luriare che cousentirà nira gnarigione miracolosa.

Ci aspettano 99 livelli infestati di mostri, borius e frutta candita varia. La meccanica di gioco rimane la stessa: si tratta di saltare sulle varie piattaforme, di intrappolare i mostri deutro le bolle e quindi di faile scoppiare, tramutando i cattivoni in biona frutta candita. Quando li abbiamo trasformati tuni, si passa al fivello successivo, moltre, delle bolle speciali o della frutta bonus apparirà all'improvviso durante il gioco. Il grosso problema di Bubble Bobble è che i programmatori, ansiosi di mantenere la simpatica giaffica della veisione originale, hanno mantenito intatta la giandezza degli sprite, così da tendere impossibile la visione dell'intera area di gioco. Una pessima idea, per chè adottando il

meccanismo di scorrimento dello schermo, si giunge a fiequenti disastri e partite perse, dal mornento che il giocatore non può sapere dove sono tutti i mostri e dove questi stanno andando. Inolne, tutti i livelli sono stati completamente ridisegnati e ri-

sultano netta-



http://speccy.altervista.org/





(A sinistra) La grefica à davvero carina, con una grande attenzione per I dettagli. Com à possibila tredera che un cagniaccio I orne quali la faccia del mala alla

doka Messia?

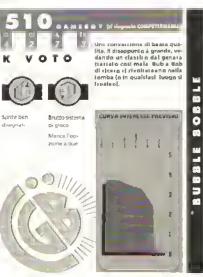
mente peggiori degli originali. Per fortuna almeno il motivo musicale è mnasto intatto. Insomma, gli adoratori più slegatati di Bubble Bobble potranno forse acquistare questo titolo, ma agli altri conviene stansene alla larga.

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

n questo momento, in cui negli Stati Uniti la popolantà di Mano ha superato quella di Topolino, cosa non farebbe il buon vecchio Mickey per riguadagnare il favore del pubblico!

La trama del gioco è fipicamente Disney: non violenta e un poco sdolcinata. Topolino ha comprato una bella ciambella per la sua amatissima Minni, ma il cattivo Pete l'ha rubata. Nel ruolo di Topolino (o di Minni), dobbiamo rincorrere il ladio luugo cinque livelli di azione, ognuno dei quali è a sua volta diviso in tre parti.

Le prime due si basano sul classico concetto delle piattal'orme, con l'eror che cui e in orizzontale e sal-





SCORE

In questa livelle i mostri sono de vero aenti è con igliabile trocursi un poeto sicuro de cui inondare i nemici di bolla mantre volano deventi a vol.

Le aperture nelle parte infenore dello schermo agiscono da reletrasporto, buttetavi denire a nepparirala in cima alio schermo.

ta di qua e di là, evitando gli animali che non ama-

no il buon topo (nessuno mangerà o ucciderà mai il nostru personaggio, poiché nel mondo Disney nessuno uccide nessun'altro...). Topolino può togliersi d'impiccio, tirando loro addosso delle casse. Alcune di esse sono speciali, e contengono bonus di punti o di energia.

La parte finale è la più divertente, cnu
Topolino alla guida di diversi veicoli o addinitura di alcum palloni. L'abbiettivo è di correte
da un lato all'altro del livello evitando gli ostacoli e prendendo i bonus, Tutto è molto, ma
molto "carino", con una buona grafica (anche
se spartana se confrontata con quella di Durk
Tales). Sembra poi un paradosso che, mentre
l'obbiettivo dei gioco rimanga molto semplice,
il sno livello di difficoltà risulti un poco più elevato. Questo è un vero peccato, perché altrimenti sarebbe stato il gioco ideale per i
giocatori più giovani

http://speccy.altervista.org/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA) FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastieca Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Their Comment + Journe Compan + Jevi
La 350,000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.

11 suoni cor temporanci
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italia 10
Disponibile software professionale
L. 199.000

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk

L. 1,490,000

Super Famicom
Big Run
Gradius III .
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

Prezzi IVA compresa

Spese Postali L.10000

Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma

₹ 0331-620430 ₹

map.//speccy	uite i	TOTO.C	3/
ттого	AMI	твм	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	70000	70000	00000
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliots Nascar	00000	70000	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	50000	00000	30000
Chips Challenge	30000	30000	
Dark Man	30000	50000	
Drugon Fighler	50000		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		90000	
Final Fight	30000		
Gateway Savage S.S.I.		70000	
Gnashlp 2000		90000	
Dunter	50000	Soon	
Inter. Champion. Athleti	40000		50000
Jetfighter II		80000	
Rick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Olf Winning Tacties	20000		
Last Battle	49000	49000	49000
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Baylitti Course		50000	
Megafortress		60000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	30000	30000	
Outrun Europe	Soon	Seen	
R-Type II	60000		
Railtead Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	30000		
Ri'es Roban ·	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Rubin Hood	50000	50000	
Rod Land	50000	BAARA	-0000
Shadow Sorcerei	60000	70000	60000
Shanghai II		60000	Soon
Silent Service JJ	80000		11000
Sim City Ancient City		33000	33000
Sim City Future City	33000		Soon
Sim City Terrain Editor	24000		24000
Test Drive III	65000		
Their Finest Mission	CARAA	50000	60000
Thunder Hawk	59000	69000 80000	70000
UMS II	70000	80000	, conno
Wing Commander II Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	70080	70000	
THE LITTLE OF	- TOURT	- TANA	प्रतास मु न्स

		Contract of the	
TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	T00000	100000	
Battle Chess II		70000	
Bill & Ted		72000	
California Games II		70000	
Castles	Soon	60000	
Chnek Yeagers Air Combat	Soon	70000	
Command IIQ	DOUB	80000	
Corporation	40000	50000	
Cruise For A Corpse	Soon		Soon
Death Knights Of Krynn	70800	70000	DOUB
Deuteros Milleninm 2.2	60000	ruuge	60000
FIG	30000		00000
Escape From Colditz	50000		50000
Eye Of The Beholder	70000	70000	20000
F-14 Toment	70000		
F-15 II Scenary Disk		60000	
	accen	50000	-
F1 G.P. Circuits	30000		Soon
F-15 Strike Pagle II	60000		
First Samerai	Soon	Soon	Soon
Gaustlet III	Soon		
Halls Of Montezuma	70000		
Heart Of Chinn		90000	
Hero Quest	50000		
Thunderjaws	30000	Soon	
Jahangir Khan Squash	40000		
King Quest V Sierra		100000	
Super Sim Pack	60000		
Life & Death	50000		
Links Pinchurst Add. Course		70000	
Loids Of Doom	40000		
Manchester United Europe	50000		50000
Mario Andretti's	Zoon	60000	
Martian Dreams "Ultima"		70000	
Megafortress	70000	80000	
Megaphoenix	30000	30000	
Metal Mutani	40000	50000	
Midwinter II	70000	80000	70000
Monkey Island 256 colori	70000	90000	
Ninja Rabbit	20000	30000	
P.P. Hammer	50000		
Prehistorik	30000	30000	
Rise Of The Dragon	90000	90000	
Sand Of Fire		70000	
Secrel Of Silver Blade	70000		
Sim Hearth	Soon	90000	Soon
Switchblade II	50000		
Virtual Worlds Compilation	50000	50000	
Viz	30000		30000
Wings Commander		60000	
Worlds At War	50000		

MEGADRIVE

New Zealand Story Alieu Storm Phantasy Star II Air Diver Phelios Alex Kidd M.W. Rambo III Alterated Beast Ishido Rastan Saga II Zany Golf Batman Space Harrier II Baltle Squadron Super R. Basket Fatal Labyrinth Stormlard Volfied Whip Rush Rainbow Islands World Soccer Onslaught Ghostbasters Twin Hawk Street Smart Great Harricane Spiderman Insector X Super League Baseball Moonwalker Golden Axe Strider Ghouls N'Ghosi Four Hero Master Super Hang On Mickey Mouse Trunton Atmaic Robokid

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK

Budokan

Populous

Shadow Blasters

Watting Of Rome Crack Down GENESIS TAC 50 L,49000

Super Monaco GP

Amiga 500 Garanzia Commodore Italiana

L. 650.000

Soundblaster V1.5 L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster L. 90,000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299,000

.

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb

L. 59.000



20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 · Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70,226 · Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 · Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO I PREZZI COME SEMPRE DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA' I PIU' COMPETITIVI!!!



GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie)
COME SOPRA CON DUE GIOCHI
VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

L. 148.000

L. 175.000



SEGA GAMEGEAR (portatile a colori) L. 298.000 SUPEROFFERIE TO SUPEROLE A GOCOM!



MEGADRIVE giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

G10CHI OA L.39.000

"ESEMPIO" SONIC THE NEOGEHOG 1.95.000



PC ENGINE "NEC"

L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L. 648.000





NINTENDO SUPERFAMICOM
(con covo scort, olimentotore & 2 joypod) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI HOVITA' A PARTIRE OA 1.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000 TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA



EA HOCKEY

Non c'è niente in grado di scaldare gli animi come una partita di hockey su ghiaccio.

L'ELECTRONIC ARTS lancia il suo ultimo successo

Ipenliga, campionato, sfide europee, anche in Italia I'hockey sta vivendo una nuova giovinezza, e bisogna ammettere che questo gioco ha tutte le pierogative pei faie strada anche nelle classifiche del Megadrive. Dopo l'incredible John Modden's Postball, la Park Place Production ha sposialo la propria attenzione verso uno sport differente e persino pri violento. Il risultato finale è stato EA Hockey...

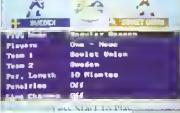
La schermata iniziale permette di sceghere la lunghezza della partita, che gioco partita giocare (singola o play off a eliminazione), seleziona e la squadra che si vuole gestire da una lista di sedia (la Russia e l'America sono le migliori, la Gran Bretagna e la Spagna non hanno spe ranza), scegliere se giocare da soli o in due (uno cootro l'altro o nella stessa squadra) ed eliminare o no, le regole di linea e le penalità (croè, giocare una paruta regolare oppure trasformarla in un orgia di violenza gratuita]. Una volta determinate le scelte viene il momento di lasciare scivolare il "puck" sul ghiaccio. Il controllo dei giocatori è molto semplice (si passa e si tira quando si è in possesso del disco, si pattina e ci si scontra con gli avversari quando il puck è in possesso di qualche altro giocatore] e di conseguenza è molto facile entrare immediatamente nello spirito del gioco. Nonostante il sistema di controllo sia molto semplice è altrettanto ben disegnato, permettendo ai grocatori più esperti di mettere alla prova le loro capacità. L'in giocalore inesperto può schettinare, passare il disco e anche segnare un gol... ma un vero asso poò organizzare gioco veloce, sbattere gli avversari contro le barriere, buttarli a terracon una carica di spalle e persino tirare il "puck" contro un avversamo facendolo cadere dolorante sul ghiaccio. Se cominciate a entrare duro nei confronti degli avveisan, è solo questione di tempo prime che scoppino le risse. Quando

questo avviene, entrambi t giocatori gettano i loro guanti sul ginaccio e si fronteggiano, pioniti a darsele di santa ragione. Sono disponibili tre tipi di mosse, pugno al volto, pugno allo stomaco oppure trattenere l'avversario, ognuna delle quali deve essere usata per atterrare l'avversario prima dell'intervento

dell'arbixo. Dopo di ché, se l'opzione delle penalità è stata tolta, la paruta continua con un "ingaggio". Se si usano le penalità invece, entrambi i giocaton vengono mandan sulla panchina dei punuti a i affreddare gli animi per alcuni minuti. Segnare non è una cosa facile perchè come in Kicè Off o il portiere controllato dal computer non è uno stupido. Tuttavia, quando si riesce a fare un gol, si ha accesso a un'opzione di replay che permette di vedere al rallentatore il nostro strepitoso gesto allenco e, volendo, anche di rivederio più volte, giusto per fai scoppiare la bile al nostro avversario.

Esistono poche simulazioni sportive che possono essere ritentue dei veri classici. John Madden's Football e Kick Offsono due delle migliori in assoluto. Credo che anche EA Hockey ne faccia parte. Non solo petchè cattura alla perfezione l'atmosfera e lo spirito dello sport che vuole simulate, e non solo petchè è incredibilmente divertente, oltre a essere una sibia davvero convolgente e un perfetto banco di prova per lo sviluppo delle tattiche da parte dei giocatori, e non solo perchè ha una grafica brillante ed effetti sonon fantastici. No, la vera ragione è che è un titolo estremamente giocabile. Possiede quella qualità innegabile che spinge i giocatori a giocai de e ngiocarlo per mesi, persinto aum, dopo aver fatto la prima paritta. Se avete un Megadrive, e siete un appassionato di giochi sportivi, dovete averlo nella vostra collezione.





In Autof Eccop All attacts in un momento perpolarmente estitanta Solo II portiera a tre gioratori possono impadiro di vegezre

(Sopra) La flessibilità della opzioni è un alemento importante nal sucazzo di EA Hockey



Σ

I

>

0

9 5 9 9

thra simulacione aportiva spettacolae da cattue completamenta con la sua a trocsfera e quel fanto di violenza proprio del l'hackay. È Immediato e colovolgenie, a chi to giocherè contto potrà avillappare actemi che disru grande scaldorizzione.





NOVEMBRE 1991 K 97

http://speccy.altervista.org/



Ecco qui à testure alcum exemps di configurazioni

NUOVO CATALOGO PC-MS-DOS & COMPATIBILI/NOVEMBRE 1991

ATTENZIONE!!! TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA!!!

La NEW EL also one els un completo sou recui fines di assemblajqui è ubunta in frata. Inclinando com neternimente qual auno problema di assistenza con estrenta colontà. Clascun cotenza è formato di pezzi di otima qualità che samolmesso il grado di i ffidabilità. Cia-cun predeno riene i enduto con una guranzia integrale di 12 nicio.

Laws of the mention constant an III probability if decktops, it must have at the grant results of the state of all Super Tairre. Disposabled not a size configurations consider assembly the officers appealing baselia and multipleness and \$80,200, 803 library in page 16,000 to 000 to of this is quarter besiden as neuropyment and expert, normally is passembly in the latent of the factor from the property of the property of the segment configuration base customer Deships of minutes. (AMI Ram Hard Disk 1 Drive 3 1/17/11,44MB) is 2 1/4/11,2MB, unsucheda grafica VGA 25/6. Ram enteu 640 i 1180 255 colori, 800 a 600 fi indust. Cir cartiroller per Primi c e 2 Hard Disk, ana scheda Multi-IXI can 2 seriali e 1 parallela, pon testera cerca 102 tustrataburum USA, mimushi delle schede, zoccolo per raprocessore N/207 e nestre ma chine vergisso fortiste con Hard Desk, hormatistic, pe use all tass



TUTTI CON MOUSE IN OMAGGID E CON DR-DOS 5.0 ORIGINALE IN ITALIAND

L. 1.190.000

1 MB on board escans-ble a 4 - 0 Wart States • HD 20 • 1 Drive 3*1/2 (1.84 MB) + Scheda VGA 800 x 500 • 2 Sonatile 1 Parallela Tastiera estesa 102 tasti - Monitor monocromatico VGA -Garanzia 12 mesi. Il lutto fva 19% compresa

286 16 MHz

L. 1.190.000

1 MB Ram on board espandicide a # - D Wait States - HD 40 Mb AT-BUS 25 ms • 1 Disk Drive • Scheda Grafica VGA 256K (800 • 500) + 2 Seriali + 1 Parallela + Testiera esteso 102 tasti • Cavi & Manuali tecnici delle scheda + Certificati di geranzia 12 meal

386-SX 20 MHz

L. 1.450.000

MB Ram on board espansabile is \$ = 0 Wall States + HD 40 MB AT-BUS 25 ma - 1 Drive - Soneda Grafice VGA 255K (600 x 600) - 2 Sepali + 1 Paralletti - Tashera estessi 102 tasti + Cari & Manuali (ecnici delle schede - Certricato di garanzia 12 mesi

L. 1.990,000

II M9 Ram on board espansibilit a 8 0 Wart States • HD 40 MB AT-BUS 25 ms + 1 Dhye - Scheda Grahca VGA 256X (800 a 600) - 2 Senali + 1 Parallela + Tashera estesa 102 tash + Cevi & Manual techici delle schede i Centilicati di garanzia 12 mesti ATTENZIONE!

"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiurigendo L. 500 000

386-33 MHz + 64 NB CACHE M. L. 2.290.000

■ MB Ram on board eapansible a 8 @ Wait States • HD 40 MB AT-BUS 25 ms + 1 Onve + Scheda Gratica VGA 256K (600 i 500) + 2 Sertali - 1 Parattela i Tasherii estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle tichede « Cenificati di gararo» a 12 mesi **ATTENZIONE**

"Possibilità HD 130 MB" agglungendo L 500 000

386-40 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.690.000

4 WB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wart States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms = 1 Driva + Scheda Grafica VGA 256K (900 x 500) + 2 Senali + 1 Parašela i Tastiera estesa 102 tasti i Cavi & Manuali tecnio delle schede « Certificati di garenzia 12 MUS ATTENZIONEL

"Possibilità Hard Disk 138 MB" applungendo L. 500 000

L. 3.190.000

4 MB Ram on board espansible a 8 - 0 Walt States • Hard Disk 40 MB AT BUS 25 ms + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) i 2 Senali + 1 Parskela + Tashera estesa 102 tash i Care 6 Marsuall tecnici delle schede i Certificat di garanzia 12 mesi + Corpocessore matematica 487 formiti di sorie. ATTENZIO: NEI *Possibilità Hard Diek 130 MB* aggiungendo L. 500.000

486-33 MHz + 138 KE CACRE M.L. 3.490.000

4 MB Rem on board espansible a 8 0 Wart States : Haro Disk 40 MB AT-BUS 25 ms + 1 Drive + Schoda Gratica VGA 256K (800 + 600) + 2 Sensk - 1 Parallela - Tebbere sutesa 102 tasti - Covr & Marcali techci dully schade - Cerificati di garanzia 12 mesi = Coprocessio 487 forma di sene ATTENZIONE!

"Possibilità Herd Disk 130 MB" agglungendo L. 500 000

CONFIGURAZIONI AGGIUNTIVE A PREZZI SPECIALI VALIDI SOLO PER ACQUISTI DEI PC

Can secondo Drive	agglungere	Į.	130 000
Gon sicheda supor VOA 1624 x 768 (1 m8) 256 (col. =	L	200 000
Con Office Mouse 100% Microsoft comparelle		L	50 000
Con hard Disk 190 MB 19 ms. AT BUS		L	500.000
Con Hard Dish 340 MB 15 ma AT-BUS		L	1.900 000
Per ogni MB of Rom en put	1	L	99 000

NUOVI PRODOTTI OFFERTA

MUSIC CARO (AO LIB comp.)

L. 19B,000 **SOUNO BLASTER** L. 29B.000

SOUNO BLASTER PROFESSIONAL L. 49B.000

SCHEOA TELEVIOEO PC L. 299.000 SCHEDA GRAFICA VGA 256K

99.000

RAM MOO, SIMM 1MB 70ns

99.000

MONITOR VGA-MONO L. 249.000 MONITOR VGA COLOR L. 549,000 MONITOR VGA COLOR 1024x768

L. 699.000

MONITOR NEC 3FG color Multisync 1024x768 Novita L.1.290,000

NUOVO IBM NOTEBOOK

386 sx HD 40 MB

L.3.500.000

OFFEDTE STANDART

OFFERIE STANDAMI	ı,	
PPC 091 stampants Mannesmenn MT 61 (9 aghs 179 ope)	į,	299 000
PPC 002 stampante Commodore MPS 1230 (9 ag/v 120 cps)	L	299 000
PPC 003 stampants Commodore MPS 1278 [Invel, silenzos sernit	ıL	299 008
PPC 004 stampartia STAR LC-20 "Super" (9 agn. alia Carakta)	L	360 D06
PPC 095 stampartie S1AFI LC-200 colon (9 agos sta Qualità)	L	499 000
PPC 006 etempante CITIZEN 1240 (straordinaria 24 agrid	L	599 000
PPC 80° stampanto STAR LC 24'200 (24 aghi myt/lonts)	L	655 DOO
PPC 366 stampania STAR LC-24/200 colon [24 script colon new!]	Ĺ.	790 000
PPC 669 stampertie NEC P20 Ptrs (24 agrs atta Queltis)	L	690,000
PPC 010 stamplerte NEC P30 Pulli(24 agts 132 entonre)	L	890,000
PPC 015 starroumle NEC P60 Plus (24 agh) 360:360 pure)	L	1 100 000
PPC D12 stampar/s NEC P70 Plus (come scora eu 132 col.)	ī.	1 350 000
PPC 013 kt colors per traplomace NECX PS0 (LP70 a colors	L	265,000
PPG D14 sumparda lasar varia marcha come Star HP. Epison da	L	1 950 000

RICHIEDI IL CATALOGO

TUTTI NAMOR OTATI KONO PREPRIETA DISSULAVENTI ORUTTO

20155 MILANO · via Mac Mahon, 75 · Telefono negozia 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 Ufficio Spedizioni 33000038

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEOF

DIAMO UN. S. AI PREZZI INTEL

8087	5MHz	249,000
8087 - 2	8MHz	349.000
8087 - 1	10MHz	399,000
80287 - XL	6-20MHz	249.000
80287 · XLT	PER COMPACITE	249.000
80387 SX - 16	16MHz	319 000
80387 SX - 20	20MHz	349.000
80387 - 1€	16MHz	480.000
80387 - 20	20MHz	480.000
80387 - 25	25MHz	480.000
80387 - 33	33MHz	480,000

DISPONIBILI: MEMORIE IN OFFERTA SPECIALE!

OFFERTA DEL MESE!

PC-NOTEBOOK 286 COMMODORE

piccolissimo come una agenda!¹¹ Meno di 3 kg.

286 12 MHz schermo VGA retrolliuminato disk drive 3" 1/2 (1.44 MB) + hard disk 20 MB (23 ms.)

1 MB RAM espansibile a 5 possibilità all'acco monifor esterno borsa, batterie e alimentatore

In offerta NEWEL a L. 2.490.000 DOS & MANUALI IN ITALIANO

OUANDO OLTRE AL PREZZO C'É LA OUALITA' & L'ASSISTENZA

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO OI ACCESSORI PER IL TUO COMPUTER

PAGAMENTI PERSONALIZZATI RATEALI SENZA CAMBIALI FINO A 3 ANNI

SU TUTTI I COMPUTER AMSTRAD **SCONTO 10%**

MASTER STREET BY STREET STREET



ATTENZIONE!

Ricorde, un computar non può essere acquistato ovunque, ma solo preseo una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il clienta prima e apprattutto dopo la vendite111

La NEWEL e una società apecializzata cha opera nel settora da oltre 10 anni. Noi trattiamo tulle le migliori marche, e quindi elamo in grado di offrir v) il compular che si eddica di più alle vostre esi-

Da not non trovi soltanto il computar ma anche lutto clò che il può servire euccessivamente, hardware & sotware. Penseci prima di comprare Un computer!

A tutte le auto! Convergere verso la redazione di K, sono state segnalate due conversioni per Lynx! Sono ricercate, belle o brutte.

Lynx su Grande Schermo

Uno dei maggiori problemi che sorgono giocando con una console portatile è quello della minuscola. risoluzione a cui alcuni giochi sono costretti dalle dimensioni dello schermo, per di più alcuni titoli sono persino migliori di certi giochi per computer, quindi è un vero peccato non poterfi giocare sur 28 pollici della TV di casa propria.

Nessun Problema! D'ora in poi, grazie a uno specrate adattatore, sarà possibile collegare il Lynx a qualsiasi televisione, anche se siamo sicuri che le immagini saranno un po'... blocchettose!

existiche fac Man DA Sallian molto strood = 11 Figory a lonterse isola



eggi vi parla di Mario e Sonic, ma non bisogna dimennicare i tempi andati, che fanno sgorgare nna lactima di nostalgia quando il ricordo di Pac Man riaffiora nelle nostre menti. Agli inuzi degli anni 80 ci fu una pacifica invasione di prodotti collegati a Pac Man; magliette, dischi, cattuni animati, borse, e altri ancora - la sua faccina sorridenie era dappertuito. Ma gli anni d'oro di Pac Mari sono oimai lontani e ultimamente se ne sente parlate poco. Scriza

dubbio i suoi fedeli sostenitori stanno iniziando a preoccuparsi per questa lunga assenza. Forse il loto eroe stede in qualche bat, fissando il fondo di un bicchiere attraverso occhi annebbiari dall'alcool mentre racconta inisti stone a chiunque sia così sfortunato da essere a portara della sua voce?

La risposta è no. Allo stesso modo in cui nnmerosi artisti non più giovani continuano a mosti ai si in quel blico viaggiando senza posa proponendo i loro più gra successi, Pac Man ritorna con una nuova conversione cland. Pacland ha rappresentato qualcosa di nilovo per Man in quanto lo vede l'asciare il suo famoso labirini

Il suo compito in questo gioco è scortare una picco attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale p fantasmi - Pacland appunto. Un solo tocco degli ecerci sari è sufficiente a spedire Pac Man nel Pac Paradiso sel ne le occasionali pillole d'energia disseminate lurges e percorso gli diano la possibilità di cambiare le carte in vola. Pac Man si è adattato motto bene al Lynx. Che se piccolì, sono davveto buffi, lo scornmenta in parallasse è ottimo e tutte le musiche e i suoni del co sono presenta. Il gioco è leggermente datato e prise legge troppo semplice per i gusti moderni ma è piac vole veder ghionone più simpatico del mondo nuovamente sulla

lambanic entercano in divers di - alla guida di automobili caveltando del podostici, e pilotanido bipliani

a stazione di polizia dell'agente Bob non è davvero un posto tranquillo. Le strade sono piene di malviventi, ci sono pochi agenti, i suoi superiori sono difficili da trattare e se Bob non nesce ad arrestare un certo numero di delinquenti al giorno deve vedersela con il proprio

Ogni giorno inizia, alla Hill Street Blues, con l'appello, dopo di che vengono comunicati al giocatore, nei panni dell'agente Bob, i sospetti da rintracciare e il numero di persone da arrestare. Da qui in poi si tratta di pattughare le strade a bordo di un'auto della polizia. Il joypad serve a ruotare l'auto mentre il pulsante funge da acceleratore.

Durante il pattugliamento, muovendosi nel traffico, potrà capitare di imbattersi in qualche furbastro colto con le mairi nel sacco mentre sporca la strada (...). Questi poveraco possono essere arrestati accendendo la sirena e costringendo la loro auto a fermarsi. Se per errore si arresta un cittadino innocente si viene penalizzati con un demerito e se si raccolgono troppi demeriti o non si arrestano abbastanza criminali si perde una vita.

À.P.B. è il classico esempio di una buona conversione da un coin-op davvero poco interessante. Lo scenario divertente e la bella grafica aiutano a mantenere l'interesse ma pattugliare le solite strade diventa presio noioso. Gli amanti del coin-op saranno entusiasti di questo gioco ma gli altri farebbero meglio a provarlo prima di comperarlo.

La ramanzine del sarganta hori sòno il massimo a cui 9i possi puare. One arta da canaquetta del psediocattal



valletà in A P B



VOTO RECEIVE SUFF chi cerca Z æ

0

æ

PACLAND

CHAVA INTERESSE PREVISTO 4 3



Tab showevent

vero male, è proprio un peccata che il coin-op originale - a parte il divertenti intermezzi - sia così ripatitivamenta monotono.

CURVA INTERESSE PREVISTO 3

NOVEMBRE 1991 K 99

Professione Computer SAS at Value A & C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2. tel/fax 030 2681454

20:000 Leghe Rotts Mari	Nov Max42.098	Empiry42,900	Grid Start	Lugical	Protein 2	25 000
508 Cc Wets Manager 50 840	Nowle1,000	Erwal29 000	Hard Hall 1142,010	Leonburd Hac Italiy	Prointeach	25,000
488 Sali Marine Attack	Beg	Eyr Of The Behalder	Hamil Drivin ¹ II	Lest Patret63.600	Prince of Pursia	15 1000
All York hitler 67.000	Breach II	F 11 Strike Eagle H	Harpers	Lotte Espeti Turbo Challenge(2.000	Projectyle	41.000
Action Service43.600	Back Bayers	# 19 Combat Pilos93-000	Here Quest by Greenlin41.000	Lupu Alberta 25 pm	Pre-Sport Challenge 5	59 00Q
Added Tie Brook	Basinkan43.000	2 19 Stmkh Fighter99.800	Harree Zeodes25.000	Mi Tauk Platoes	Protector	.9.000
Advanced Destroyer Simulator25,800	Code vet42,000	F I GP Circuits29,000	Tel Shot9,000	Ministrible res42,000	Pre Tarols Law L	12.000
Advanced Tectical Fighter II50.000	Carpton41,000	F I Maringer 1990	HOR-33	Num Streets	Pett / I Steps	25,000
Adventure Contornation Set42.000	Capitito	2 39Retallator42,000	Hant Of Read October42,006	Mega Phoenis	Pursetr	25.000
Afrika Kerga	Carthage 41,000	Falcan 1 9	Hydro25,000	Merroury	Relirand Tyram6	67,000
African Hainers	Corrup35.000	I situa Milako Disk J43.000	Hypootic Land	Stand Manner	Rainbye bland	25.000
After Burner	Contactors50.000	Pass Street42,000	lee Herkey	Ytteri Chee	Robocop 2	25.000
Alir Supply 75.000	Champion Of The Ray	I served Formula One	Hypet	Misi-inter	2-179-	14,599
All Time Paymerites	Chaos Scriks Back42,000	Fighter 9-mber	Inily 500<0.000	Mby 29 Falcons90.000	SBI- Strategic Defence Initiative	24.500
Alpha Warm	Cham HQ 2	Pigitor Bomber Mission Disk25.000	Innector Recti in the Inter Change 25 000	Vicamelian Rang	Secret Mothey Island	57,000
A.P.B16.500	Clark Yeaper's AFT	Fire Binster9.000	Insects to Space	Mesas Troj9296	Staden Deposy. 2	25,000
Arkanold Kevespi Of Dob	Calmy Hits II & Glockil45.000	Plimbo's Quest	Internationals Nars to plus14,505	VELODS: 43,806	Stanton of the Beast J	37,000
Armour Goddon	Colorado16,006	Fluid	7 Play 3II Secret	NAM42400	Shadew of the Baset	42,000
Atemitics	Crime W1+r	Flyght Pat 737	Tchide 50 jam	Nove	Shadow Warrior	25.000
A training	Cylerred III	Loothell Manago W. Eup Littinu-42.000	Imagesel	Narco Police	Stra City5	50.000
Back To The Essare 311	Daley Thompson Olimpics Clt14.500	Lorenta One 30	Jazzer Penul35 000	Nightlet red Accorde25.000	Ski = Die	45,000
Sadimole	Des Stoot42,000	Fr=# Byte4.000	Judge Dredd	Gluitus59,000	Sly Spy Secret Agent2	25,000
Berlinzins 21	Defender Of The Crawa	I oli Hint (Gune Cotinedon)	Japiter's Master Drive	Operation Harrier25.000	Specifical II	16.500
R.A.T. No. 39,000	Datesders Of The Earth	Foll Metal Planete	Rick (HT125,000	1 ang	Stellar 7	/6,mm
Personal Lauren	Desides	Unistrapose Demokad	Nick Off J Expanded per J Mil (2.010)	Passe Kiek Besing	Stormfult 7	25,000
Batman The Movie75 000	Dick Tracy43.898	GBA Bask ethal?26,000	Kirk Off 1 Faul White:25,000	Panday Set	Strider 1	25,000
BarGachesi	Dissi Wars42,000	Gelsha50.800	Kind of Single 3 (Collections)43, 900	PGA Tour Golf	Supercurs II	(LIM
Betriechen II	Disc	Gerigin Khau	Kriptsterjel 13.000	Phylony 9,000	Super Hang Gu	26.500
South Command	Double Dragan II	Gharburers II42.000	Last Mrg 1	Player Vanager	Super Manage GT 1	25,000
	The same of the sa	S. 104 - 544 - 2010	Date (Sign of Series	/10fm	Super Off Rand Racer	15,000
	Dragon's Laft II Time warp	Gods	f-riggend of Djub	Pepuls 42.000	Lorich blade El	42,000
Ulford Sintelator	Dr. Fruit	Colden Ann	Lemmings42,000	Papelist Promise Load Dish	Swh (Silkworm EV)	35,000
Monte Commendo	Durit, Tptss	GP Tennin Vanager 42-800	Licener to Xilt	Pewer Vanger	Tour Vankez ITA	A2.000
Maring Thursder25,000	Dunger Master42,006	Grid June	Life & Death	Power L'p (Collection)At.non	Teld	25.60m

OLTRE 500 APPLICATIVE ORIGINALI PER AMIGA OLTRE 700 GIOCHE ORIGINALI PER AMIGA DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645,000

Amiga 500 LMb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000 AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000 Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisyne L.5,900.00 CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIAII! PC 286/16Whz/1Mb/drive L44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1924x768 L.1.815.000 [VATO PC 386ss/16Mhz/IMb/dziva 1.44/HD 44Mb/Manitar VGA a colori 1024x768

L.2.165.000 IVATO PC 386/25Mhz/4Mb/driva 1.44/HD 44Mb/Munitor VGA a color! 1024x768

L.2.800.000 [VATO

Stampante Laser Texas MICROLASER L.1.925.000 + iva

Sampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript

L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II L.2.230.000 + iva

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi, B/N, 80col, 150cps, 240dpi L. 355.000 LC-200 come LC-20 a colori L.495.000 LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000 LC-24/200 24aghi, B/N, 80col, 167cps, 360dpi L.660.000 LC-24/200 Color L.725,000 LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

Hard Disk Quantum... PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000 LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530,000 PD-80 80Mb AT o SCSI L-765.000 LPS-105 105Mb AT o SCS1 L.940,000 PD-120 120Mb AT o SCSI L,1.090.000 PD-170Mb AT o SCS1 L.1.350.000

PD-210 AT o SCSI L-1.500.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGIMALI AIMIGA

Stegline 3 pagandone solamente 2

nom the parse in offerta abbiano agualmente mantenato lo

acomio del 15% sul liatimo del diatribuore

Asterix L.39,000 Blue Angels L.42.000 Bubble Plus L.33.000 Damocles L.33.000 Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000 Football Manager W.Cup Edition L.42.000 Fusion L.42.000 Gold of America L.61.000 Hardball H L.42000 Keep The Thief L.50,000

Kripton Egg L.33,000 Limes & Napoleon L.32,000 Second Out L.32,000 5kiddo L.33.000 Skrull L.32.000 Snoopy L.42.000 Space Battle L.33.000 Starflight L.32.000 Super League Soccer L42.000 The Days of the Viger L32.000 Toyot Toyottes L.42.000

Mannesmann MT-81 L.290.000 1 aghi, 80 rolonne, 130 carattori per seco Mannesmann MT-82 L.590,000
24 aght, 80 coloune, 150 ceretierl per accounte,
resolutions Subcisio punti per politice.

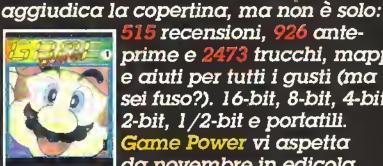
La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!! Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista... SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC







ccola! Game Power, la nuova rivista di console realizzata da quelli di K: 96 pagine a colori piene zeppe di giochi per le vostre console. In questo numero Mario 3 si



http://speccy.altervista.org/

515 recensioni, 926 anteprime e 2473 trucchi, mapp e aiuti per tutti i gusti (ma sei fuso?). 16-bit, 8-bit, 4-bit, 2-bit, 1/2-bit e portatili. Game Power vi aspetta da novembre in edicola.

tutti i giorni dalle 9 alle 18, orario continuato. Chi non la compra è un cippirimerlo!

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE



- > Nintendo
- >> Sega
- > Mega Drive
- > PC Engine
- > Game Boy
- > Game Gear
- > Lynx
- >> Super Famicom

DA METÀ NOVEMBRE IN EDICOL

http://speccy,altervista.org/





Gods

vvero come diventare Dei leggendo qualche pagina, grazia all'aiuto di **Stefano Fi**gini di Paderno Dugnano...

Questa guida, che esamina i quattro tvetti di Gods, non è una sotuzione completa, peiche it divino (è il caso di dii to...) gioco dei Bitmap Bios può essere risotto in dacine (se non cantinaia) di modi diversi, titatti Gods non è nno di quer giochi dove è sufficiante finire nn livello e ooi procedere con it seguente, ma grazia at suo sistema di bonus e livatti segreti, è nna continua scoperta. Qinidir K si accontenta di svetarvi il melodo migitore e più veloce pei completare i livetti di Gods - buon divertimanto!

CONSIGLI GENERALI

Gods è diviso m quattro livelli, ognuno composto da 3 'mendi' (mendo). Ogni mendo pnò essare tinito in più di nn modo, a nessuno di essi deve essere completato per forza mituita te sue parb. Ci sono mottissimi bonus nascosti e sezioni segrete che non e necassario esplorare per finne Gods, ma che consentono di racimorare punti e, premi extra.

Atchni mondi contengono della scorciatore (shortcut), cha vi permetteranno di completare it mondo motto più rapidamente, perdando Intavia tutti ribonna e i l'asori della via 'normate'.

LMOSTRE

In Gods that i most n possedono dei valori che dafiniscono la foiza, i punti deboli e il foro comportamento, it vatore che indica quante volle ni mostro deve essere colpilo prima di merire viene chiamalo "Hil Point". Un mostro dabote potrà avere : per esempio - 10 HP, mentre un altro più potente potrà disporte di 250 HP...

Man mano che vi addenti erale nat gioco, vi accorgerela che r mostri diventano sempre più inteltigenti; questo significa che svolgeranno i loro compti più allicacementa, come cercare di aliminaryi, evilarvi, inbare oggetti, ecc. ti generate, per esempro, non è consigliabite all'accare i tadri, perché molto spesso rubando degli oggetti importanti da posizioni pericolose, vi saranno molto atti.

ARMI

Anche le arminanno der valoir che delarimmano la potenza, l'efficacia e i vantaggi. L''Hil Poinl' di un'arma indica la sua potenza. Per esempro par uccidere un mostro con 20 HP, dovi ale impiegare venili cotpridi un'arma dr.1 HP (come in pugnate), oppure 4 palte di tuoco (cha hanno nna forza di 5 HP). Evidentemente, più è etevato t'HP drinn'arma, più questa si riveta letale.

Un'arma, quando colpisce un avversario, può termaisr o continuare il suo tragitto. Nalmatmente sono più afticaci le armir che possono subarare un nemico dopo averlo colpito, perché possono darmeggiare più mostri con un cotpo soto, thottre, le aimriche hanno ta possibilità di passare attraverso i mostri sono più potanti. Quando dovrele scegliere un'arma, tenele conto di questo vantaggro. Per esempro, dovendo colpire tre mostri che avanzano mithea, te shutikan (2 HP), che non si fermano contro ri primo avvarsario, saranno motto più utiti dalla Mace (3 HP): intatti una stantikan colpirà Intti e tre i mo-





All'inizio del primo livello tutte sembre facile ma el conviene fare presto se volete scoprere la starva segrete ella line del primo mondo. Fate attenzione a come manyete le leve indicate nella seconda foto.

strr, cansando in totale 6 HP di danno, mentre la Mace soto 3 HP! La terza a ultima caratteristica che deva essere presa miconsiderazione quando si finatta di scagliere un'arma è se viene o meno termata dai mini. Logicamente, le armiche sinperano rimuri sono più utili.

In generata, ri costo drun'arma è proporzionale alla sua etticacia.

LE POZIONI

Un imprego corretto dette pozioni è sicuramente utite per comptetare rivetii di Gods. Dalo che potrete porfare solo fre oggetti per volta, non vi conviene comprare l'ioppe pozioni nel negozi, perchè prima o poi dovreste efininame alcinne per far spazio a oggatti necessari per comptetare i rompicapo det groco. Se conoscele già il tivello che segue ni negozio, pensaleci ni poi su e decidele quale pozione può essere veramenta utile - e dove, naturalmenta i par antiarvi ente vostre parripezie. Quindi potrele scagliare quali comprare, sanza correre it rischio di doverne abbandonare nia proprio sul prib bello.

POWER POTION

Le Power Potion servono per aumentara tefficacia delle armi. Acquistando o raccogliendo una Power Potion, animenterete rt danno provocalo da TUTTE le vostre armi. Con nna Power Polron aumenterete di 1 HP rt danno di nn'arma, e potirete sparare in due direzioni; con una seconda pozione sparerete in 3 direzioni e aumentarete di 2 HP l'arma che state utilizzando, mentre te successive Power Polion anmenteranno soto gir HP.

Le Smatt Power Potion aumentano te armi drun HP, mentre le Large hanno un effatto doppio.

Polirete ottenere ri medesimo effetto comprando pru armi detto si esso tipo o acquisilando un'arma e datta Power Potion, Par esampio

ARMI					
Tipo	Costa	HP	Supera i muri	Supera i mostri	
Pugnale	2500		\$F	St	
Shurikan	5000	2		NO	
Mace	7500		SI	SI	
Axe	10000		NO.	NO.	
Palla di luoco	12500			SI	
Hunter	15000		NO		
Magic Axe	15000			SI	
Lancia	17500		NO	NO	
Time Bomb	20000		NO.	NÓ	
Lighting Bolt	30000	25	NO	NO	
Nel tivello 4, la 12 HP e II suo	potenza	della		enta a	

comprare un'Axa e nna Larga Power Potion aguivate a acquistare tre Axe.

Considerando che te Power Potion vanno a vantaggio di lutta te vostre armi, evidentemante sono una sotuzione motto più economica che compiare divarsi esemplari di ogni arma.

VITE EXTRA

Cr sono molle vile axira dissaminale per r mondo di GODS: te potrete trovare nelle stanze det

<u>0</u>0

Prime di rectogliere la chiave devete uccider | killer,



		100
	POZIONI	
1	POLIOII.	_
Tipo	Descrizione	Costo
Chicken	Aumenta l'energia persa	650
Apple 4	Austenta l'energia persa-	1000
Weapon Arc	Standard	1000
Weapon Arc	Intenso	1000
Weapon Arc	Immenso	1000
Bread	Aumenta Fenergia persa	1300
Small Health	Aumenta l'energia persa	4000
Magic Potion	Blocca i mostri	4000
Scudo	Invulnerabilità	5000
Magic Wings	Mugliora gli affeati	5000
Power Potion (S)	Austichta la potenza di un'arme	6000
Large Heart	Aumenta l'energia persa	8000
Starbust		10000
Power Claws	Migliora gli alleati	10000
Power Potion (L)	Aumenta le potenza di un'arma	12000
Scudo	Riduce i danoi	20000
Vita Extra		20000
Alleato		30000
	ello il costo delle Power Potion	
	and the state of t	



tesoro, oppure dopo aver dimostrato di saperci fare o di aver guadagnato un bel poi di punti. Inoltre delle ville extra appaiono dal nulla per aiulare i giocalori m difficoltà.

> Le Ville Extra sono garantile quando superate quesh punteggi:

50,000 punti

160,000 punti

300,000 puntr

500.000 punti

e quindi dopo ogni 200.000 punti.

Per aumentare il vostro punteggro, potrete frovare anche dei Fire Crystal:

100,000 punti

250,000 punir 400,000 punti

600.000 punts

e dopo ognr 200.000 punti.

Queste 'tappe' sono valide solo se partite dal primo livello; se inserite una password e continuale una vostra avventura, perderele il tutti r bonus corrispondenti ai livelli sallati. Per esempio se partile dal (erzo livello, troverete una vita extra a 300,000 punti e un Fire Crystal a 400,000.

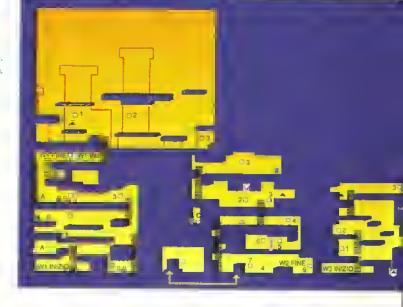
Tesori	Valor
Pile of Coins	2
Crystal	75
Jewel	150
Bag of gold (S)	200
Bag of gold (L)	400
Gold Plate	400
NeckLace	500
Diamond	500
Gold Mask	800
Water Crystal	1000
Fire Crystal	1500
Iron Treasure Chest	1000
Sleel Treasure Chest	2000
Gold Treasure Chest	3000

Livello 1

MONDO 1

Il Mondo 1 non presenta grosse difficoltà, e permette al giocalore di faie un poi di pratica risolvendo qualche piccolo puzzle.

La prima chiave da recuperare è la chiave di



bronzo, che apre la porta della sianza del lesoro. La chrave d'oro, che si liova propiro nella suddetta slanza, vi serve per aprire la porta di Ime-mondo.

LIVELLI SEGRETI E BONUS NA SCOSTI

1 - Scorcialoia (Shorcut)

Azionale una seconda volla le leve 1 & 2, per spostare il Blocco 1. In questo modo troverete un Waler Crystal, un Power Up, e verrete teletrasportati in A.

2 · Special Bonus

Il secondo Bonus e del Irpo "progressivo", nel senso che per poler Irovare la seconda parle del puzzle dovrete per forza risolvere la prima. Lo Special Bonus è diviso in quattro parti: 1) Falle espiodere la trappola con la Leva 4,

quindi azionale la Leva 3 per trovare un forziere di ferro.

2) Riazionale la Leva 4 e finate la Leva 5 per far apparire un Fire Crystal,

Azionale la Leva 7 entro DUE mmuli dall'inizzo. della partita per spostare la Piattalorma 2.

4) Premete il Pulsante Nascosto 1 per trovare

un Fire Crystal.

Se riuscrie a completare questi quattro puzzle, potrele trovare la parte fmale dello Special Bonus nel Mondo 2.

MONDO 2

Raccogliele la chiave di ferro sulla sinistra per poler por aprire la bolola a destra. Polele scegliere per quale percorso passare: quello superrore è più semplice, mentre quello inferiore un po' prù duro - frutta prù gemme. Raccogliele fi vaso e portalelo nella stanza (Stores) che si Hova m fondo alla mappa, preoccupandovi di raccogliere la corrispondente chiave per strada. Prendete la chrave d'oro negir Stores e uscrie sulla destra.

Livelli Nascosti e Bonus Celati

Cr sono due modr per arrivare alla stanza del

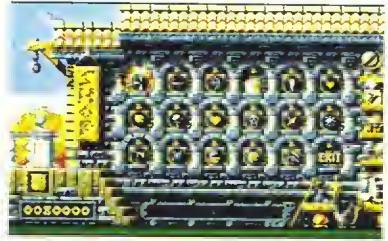
1) Eliminate i mostri sulla prattaforma a destra della Leva 3, e trovereje la chiave di ferro. Con questa potrete chrudere la botola sopra la Leva 9 trando la Leva 4, in questo modo potrete salfare grú e arrivare alfa porta della sfanza del tesoro.

2) Premete tutti riquattro pulsanti nascosti per aprire le quattro bolole - Jutti Leson cadranno sul paymento sottostante la stanza del tesoro. Nel Negozro: Compiate gli Shurrkan e il Normal

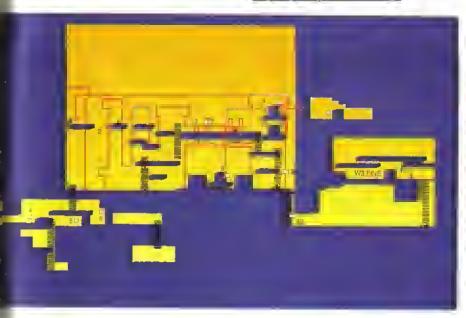
MONDO 3

Premete il Pulsante 2 per chrudere le botole e fai sallare in aria gli spuntoni nel pozzo. Raccoglielle gumdi la pozrone Giant Jump e saltalle sulle botole. Un secondo metodo consiste nell'aspettare per 2 minuti: dopodiché apparirà un (eletrasportatore che vrtrasporterà (appunto!) m allo, anche se perderele il Bonus, Raccogliel e la chiave di lerro sulla piattaforma m allo a sinistra per poter aprire la botole sulla de-

Salite sulla scala che conduce alle forri. Raggiungele il ponte salendo le altre scale e sallale di pial lalorma in piattaforme per poler prendere la chiave di leiro, Andale guindra destra e raccogliele la chrave d'oro. Aprile la porta tirando la Leva 11 e verrele leleportati in fondo



104 K NOVEMBRE 1991









Particulari di Godis (in altol' Alcumi oggati (importanti che transerete in una atenaa chisca e chieve. [sotto) Pate ettenzione a questi puisanzi intenzazii. Song importanti per scopsine muovi trabocchetti.

a sinistra. Prendele la chiave di ferro, andate a destra, azionate la Leva 7 e lascratevi cadere attraverso la botola.

Azionate la Leva 8 per teleportarvi vicino alla porta in alto a destra. Quindi firate la Leva 9: entrerete nella stanza del tesoro, dove potrete saccogliere un Lighting Boll. Tirando la leva 10 aprirele la porta e potrete tornare indretro. Raccogliere la chiave d'oro e scendele per le scalo, Quando arriverete in fondo, riceverete un'altra chiave di ferro

Azionate la Leva 12 e scendete per poter afirontare il Centurrone a guardia del secondo il-

Livelli e Benus Nascosti

La del tesoro.

11 Per entrare nella stanza del tesoro: eliminate a sene di mostri che appaiono a smistra della Leva 3; troverete una chiave di terro, Riazionate la Leva 3 e dovreste trovare uno Scudo. Quindi azionate la Leva 4 per proleggervi menne vi lasciate cadere nella botola lino alla stantica.

2) Per spostare il Blocco 1: dovrete arrivare a questo punto con almeno due vile, con prù di 30.000 punti e entro 140 secondi dall'imizio di questo Mondo.

 Special Bonus: eliminate il Centurione senza raccogliere il Lighting Boll e riceverete uno scrigno dioro.

II Centurione

Il primo guardiano di fine livello è sicuramente il più semplice da sconfiggere: esaminate le palle di fuoco sparate dal vostro avversarro e nolate il punto in cui esse rimbalzano più mialto. Se vi posizionate in questo punto potrete colpire il Centurione senza essere nemmeno toccati. Muovetevi in sincronia con il Centurione in modo da rimanere sempre alla stessa distanza, e potrete eliminarlo senza falica.
Nel Negozio: Comprate la Magic Axe e spen-

SUL NUMERO OI OICEMBRE OI K SPECIALE TNT: INSERTO DI 16 PAGINE CON SOLUZIONI E CONSIGLI PER I PRINCIPALI GIOCHI

(il simistre) il negozio è ormai una consuntudina nai giochi dei Bitmap Brothers in Gode lo trovate alla fine di ogni Brello.

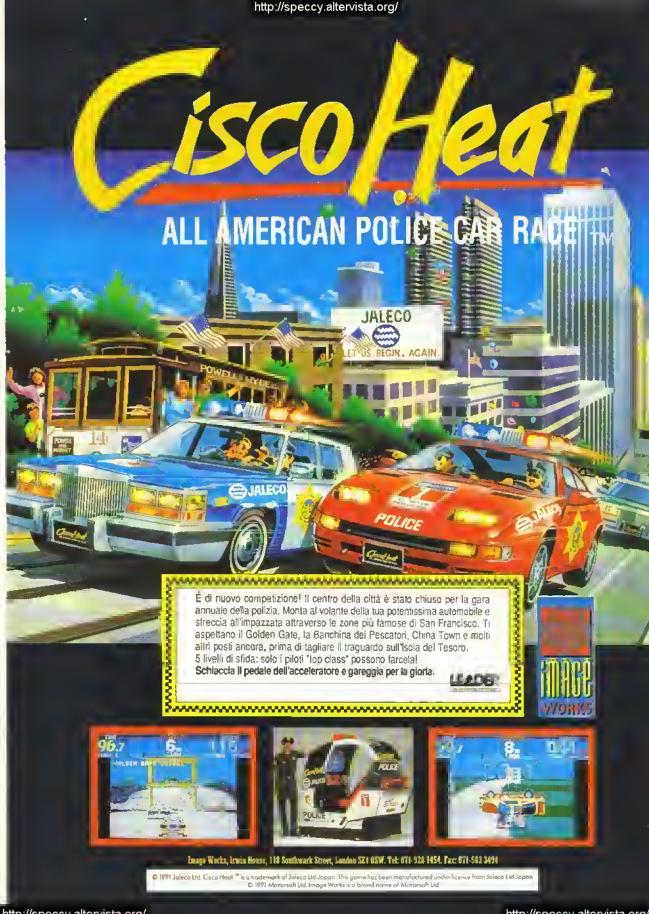
dete il resto dei vostri aven in Power Potion.

continua

un ringraziamento particolare ai Bitmap Brothers



NOVEMBRE 1991 K 105





Prologo

"Nel futura ognuna sure lamoso per quindici minuti" (Andy Warhol)

Tomare a sortware dopo offire un anno di assanze mi smozione non poco. 5s non si essi asendo an computer probabilmenta la mia gia fia i sull'arebbe locerta a tremoleni e, Añ, scusata. No dimanticato la pesantazioni: mi chiamo Mattee Billionti, filosofo a tempo perso, a sono dia poca entrate in qualità a trutture mittimediale si languate si sullo vit. Forse qualcitare in sonata gia per avet condotio quasio atessa rutrica su atto tesi atto, me questo non importe; ricomincie un siclo, sha vi veda nutramente prollagonisti. Sì, perate questo pagine sono dedicate e vol, lo interprato il ruoto di un mediatora semi-opinionali. Concepisco il Poste a ome un fungo di ilrove di ambiti che si scambiano quattre silocohiere, non quindi sona una soria di rubrica una a gatta, dove si chiedono consigli su qualo gioco, computar o comula comprare o, paggio encora, un'erona dove insultarsi nel modo più becerra a banala. Badata beno a non equiviocana, some ha tatto il mio collega a ensora prima, grande enico Fobio Rossi, accusandemi di propagandere an polamismo di bassa lega: ilull'alito il vi atimolo certo e polemizzare a a critteria, ma concordo con kani e prime asora con l'etimologie greca, nel dargli un significato di "giudicare", "dellinguere", "valutare" in modo costruttivo a utule, non di "scrivere tanto poi scrive""".""Insultare" a "estrambrizzare".

Lesslando da parte la filosofia, passiame pra all'impontazione della K-Sox. Ditre alle lettere vere e proprie i denovo l'invito ella silved, ella silvenza e all'ordine), forma anche le Posta Brevis, ella e di modo più efficare par concentrare ki maggior intrere possibile di risposse utili. Per soddistere enche i l'ellori assertati di notizire specifiche sui loro sistami o sitro, ho pensato di searre la sottoru-brica TECNICAMENTE FARLANDO, nella qualo ispondareno lolegraficamente ella vostra questioni di (ipo lectrico, lactire, sempre per dare la possibilità e se numero maggiore di lettori di dire i epropria su un dalarminato argomento, eccori il. DIBATTITO, nel quale verranno esti apolato il soncatti fondamentali comuni delle vostro missive. L'utitimo appointamento mensile sarà quello della lettera MI FA MALE. Leggando quella sine no adecimano calinato il perche di talo definizione.

in ogni asso, la Posta é estremamente sensibile e consigli od é partisolarmente varsacile: ogni numero sostituità un septoto e sé, e potrete rendervane conto sin da questo sumaro. Se voiete intervenire e proposito, fatalo puis, se no, fata coma kappa vi pare.

P.S.

Il futuro di cal parlava Warhol è adessa, s (quindici minuti sono (s Posta. On Tocca a vo),

UNA POSTA MIGLIORE

Caro vecchio Kappa,

Il migrazio per la pubblicazione della mia lettera che, nonostante le offese, ha sicuramente contribuito a tirare impoi su di morale l'accozzaglia sempie più scadente di lettere che ogni mese vengono pubblicate nella Posta di K, ma incontrolo non è che l'inizio, quindi forza, continuate a pubblicamiti, e vedrete che fra qualche tempo altri lettori si uniranno al mio gnido di rivolta e finalmente potreniu leggere anclie su K delle lettere decenti!

Svirgliati, Popolo, siamo solo agli inizi di una grande rivoluzione contro questo sistema irresponsabile! Alle armit Alle armit Rifondiamo il Partito d'Azione e via! Unitevi a me, unitevi contro quiesta Posta "fetente"! Questa è una guerra che possiamo e dobbiamo vinecre! Peece! Peece! Fratelli di Italia, l'Italia s'è desta, dell'elmo...

Vostro BRANCALEONE

Non me ne vogho il vecchio Brombo's; nan ho pubblicato questo lettero per fargli un torto, (tat'aln'o. Questa missiva, comunque, testimonio unu certa insofferenzo enstenziale o earattere postole. In purole puvere, la Pasta va combiata. E la cambieiriuo. Non aspetialeva, comunque, di travare una rubrica perfetta giò il mese prassimo, tanto uneno in questa numero di K. Sopiattiato perchè siete voi che dovete danni di fore; se non senvive cose intelligenti, come potete pretendete di leggere qualcosa di non banole? In effetti, delle centinana di lettere che ho letto ne ho trorote ben pacilie "decenti", per usare il lessico volorio del nostro lettore, ed è questa la cauta di uno Posta così breve, almeno per oro. Ok, Brancaleane, obbiomo colto il messaggio, uni non riedere che il tuo intervento basti o modificore la situozione: ehe lo sta dio è bazzuato do teppisti lo sanno tutti, quindi la sfilza di "f'accuse" ehe oppaiono ogni lunedi sui quotidioni sono perfettomente inittili, Fotti, nen parole, Per la Pasia è lo stesso.

IN VIA DI ESTINZIONE

Spett.le redazione di Kappa.

sono un incallito spectrumista (uno dei cinque rimasti in Italia) nostalgico dei bertempi diuto, che si gingulla ancora con i vecchi giochi di Costa Panaki e che cerca di accapattarsi le poche cassette che vengono ancora importate nel nostro paese (cioè la metà di quelle pubblicate ancora in Inghilterra).

Come rurti sanno lo Spectrum è ormai ntolto vicino al capolinea: da a o tre anni la pubblicazione di grochi è in continua flessione, un sacco di gente, frustrata dalle mostruose limitazioni della niacchina, passa ai (6-bit e alle Console, così lentamente lo Speccy sia per essere sepolio come è già successo ai vari MSX (anche se conosco diversa gente che ancora lo possiede). VIC 20 e turti gli altri.

E IO VI CHILDO, ma è giusto che si dimentichi dei tempi d'oro, dello Spectrum (e del C64 più avanti), di quel penodo e di quei compitei con, e in, cui abbiamo passato dei giandi momenti di divertimento? Bve, bve

GIGI BAGIGI SHOW

P.S. 11 SAM Coupe è stato un fiasco3 (Secondo te? NdR)

Si. O meglio, è guisto che il tuo Spectrum no ormai in declino irreversibile, perché ho fotto il suo tempo. Ora tocca ad alin, che, a lero rolta, declineranno e verronno sostituiti da oltri. È d progresso; non si dunentica il passato, mo la si usa come trainpolino di loncio pee raggiangere nuove dimensioni. È inutile perdere tempo ad outocommiserorsi (poi nostalgici incolliti non le copirete mai, sono stato assente un anno, ma gli argomenti nell sono cambioti, o quanto pore, NdM BF1. Ili opili caso, ciicolo ancora un modesto numero di programini pei il tuo Specry che non è impossibile do repente. È poi finché SINCLAIR USER - la initica rivista inglese che diffonde il vangelo di Clive - continuerà o jiscire, la bandiero continuerò o spentolare. Un discorso a parte va fatto per GRIMALDI VINCENZO, che es ha inviato uno struggente fox lamentandosi per la morte del suo amuto ATARI NE, Inuguzitutto spera che porrai occettare le nostre sentite condoghanze, ma, nonostonte sio cinico, la rita na aivanti. Sigh. Si prosegue con MIO FRANCESCO MA-RIA, il cui problema e costituito dolla carenza di software per il suo AMSTRAD CPC 6128 e... sona spiacente, ma non vedo rosa nel tuo finturo. A FABIO DI GIANBERNARDINO devo dare una brusta natizio: non sono pranste conversioni per C64 di "Indiana Jones and the Last Crisode" o "The Secret of Monkey Island", tonto meno gli ultimi prodotti Lucosfilm A roke odio il imo lavoro.

LA DISFIDA DEL CIDDI'

Caro K.

sono un appassionato del CDTV (ne posseggo uno e ho ben dieci pi ogrammi) e non sono rimasto impressionato dalle vostre notizie sul CD-L, perché:

- i) Quale sarà il software e quando sarà disponibile per il CD-1?
- Le case di software vorranno investire centulala di milioni pei sviluppare programmi pei CD-I?
- Perché la EA, aveva abbandonato i progetti per CD-1? Cambierà idea?
- 4) Il CD-1 portattic della Sony vanta immagini nutide o penalizzate dall'effetto LCD?
- 5) Con un lettore CD-1 si potranno scrivere (esti, fare disegni, fare calcoli, salvare partite in corso oppure ci trovianto di fronte ad un ennesimo giocatiolone tanto colossale quanto inutile? Si potranno collegare più di un CD-1 per sfide testa a (esta?
- 6) I produtton di software preferiscono il CD-I o il CDTV?
 7) Perche dire che la lotta è fra CDTV e CD-I mentre ci sono anche SUPER FAMICOM, MEGADRIVE-GENESIS, PC-ENGINE-SUPER GRAFX, IBM CD-ROM, FM-TOWNS, ATARI ST e ARCHIMEDES che hanno caratteristiche per essere sistemi multimediali?
- 8) Soprattutto, perché c***ao vi preoccupate giá da adesso di blaterare a vanvera su questo sistema, mentre esiste giá il CDTV? Capisco che l'informazione è il vostro mestiere, ma non ci state rompendo troppo con I sogni (o incubi) ?

Firmato: UN GATTO FEROCE SUL SENTIERO DI GUER-RA (Ominadonna, NdR)

P.S. Il numero di Settembre era male impaginato.

P.P.S. Scusate la cattiva calligrafia (Per sta volta passi, NdR)

Lettira strano. Affermi in aperturo che il CD-1 non ti spaventa, poi parti con una serie di domande che dimostrona lo tito scarsa conoscenza della muevinno della Philips..., mah, andiamo con le risposte:

 Uno ventina di progranimi sono stati prescutati al CES di Chicago, dei quoli solo uno nanima porte erano giochi (una similazione di golf ABC Palmei's Golf, semplicemente supeiba c superiore per realismo a qualsiasi golf mai apparso, anche se i comandi sono un pa' troppo semplicistici; qualche gioco di società, di cartr e di giochi d'azzardo) e dovrebbera essere già in circolazioni in USA insirme al CD-I stesso, il cui prezza dovrebbe aggirursi sui 999 dallari (circa i millioni i trecrinto millioni).

- 2) In effetti, i costi di sviluppa di un programma per CD-I sono decisamente superiori a uno per CDTV, nia se il prodatta caminciasse a vendere, questo aspetta pusserebbe in secondo piano.
- 3) Stando alle parole di Lisa Higgins, stupendo californuna obbronzatissima nanché una delle spokeswoman della EA al recente CES: "i progetti nan sano stati dd tiuta abbandonati, ma per i prossimi anul ci dedicheremo can intensità crescente al mercato delle console", r i risultati si vedano già.
- 4) Il CD-I partatile della Sony nan è ancara in circolazione, quindi nan posso esprimere nessun giudizio.
- 5) È già in grado di svolgere la maggiai purte di quello che hai seritto e non è da escludrre in futura la possibilità di collegare più di un CD-1, tutta dipende dal successo che questa macchina riscuaterà.
- 6) Preferiscona chi paga di più.
- 7) Perché, per ara, sona le uniche macchine presenti sul mircato. Il CD-Rom dell'IBM è ancora poco svilupputo, l'FM TOWNS non è disponibile ufficialmente né in USA né in Europa,
 mentre per l'i consolt il discarso è diverso, in quanto verrunna
 sviluppan solo ed esclusivamente giochi. In ogni casa, la Sega
 ha appena lanciata il suo CD-ROM per il Megadrir, inentre
 nei primi misi del 1992 uscirà quella per Supri Famicom, realizzato, guarda caso, dalla Philips. Se supri pensate al nuova
 PC ENGINE CD... Continuate a seguirei en es saprete di prù.
 8) Il CD-1 è una macchina eccezionali e parlarne nan significa "biaterare". Ci hattiama per un'informazione completa: se
 esiste perché nan parlarne?

AP-POSTA BREVIS

"Sto male". Se qualche anno fa erano i polemici ad andare particolarmente di moda, ora sono i nostalgici a riscuotere un successo che non accenna a declinare. Guidati dal mitico PAOLO di ZZAP!, i nostalgici hanno inflazionato le pagine della Posta per anni,

Il nostro RICCARDO BERTEZZOLO '72 chr esprimc la sua frustrazione con la frase che ha aperto la Posta Brevis si lancia in una rivalutazione dei bei tempi andati, di Space Invaders. ccc, dapa aver caricato l'entrisma sparatutto su Amiga: basta! La abbiama capito che estra l'aragiu che ama il passato, ma ora voltate pagina! Questa è l'ero dei CD, delle consale, che sonsa ha rifiutare il progressa e predicare un ritarna al passato? Farse vi siete fatti influenzare troppa da Rausseau.

"So usate un Amiga quanto un PC. E sono una ragazza. Voglio proprio vedere se anche nelle vostre città quando una ragazza entra in un negozio di computer e chiede un programma le viene risposto se sa che non si tratta di uno smalto per unghie. Qui a Padova mi è capitato. In ogni caso, scrollatevi di dosso i vostri pregiudizi del cavolo. Noi ragazze non abbiamo paura di vost. Solo perchè nella preistoria coltivavate campi e procuravate il cibo vi siete messi in testa che noi donne siamo incapaci di tutto. Scommetto che se un ragazzo avesse criticato Kick Off II non avieste sollevato tutto questo polverone",

Wow, una serie di dichiaraziani che scatructanna non poche polemiche... SILVIA sa il fatto suo. Gruzie mille per i complimenti che fui u K.

"Su K di Febbraio (1990) è apparso un illustratissimo sul-

la BATTLETECHNOLOGY, che mi ha immediatamente colpito. Desidererei così sapere a che punto è arrivato tale progetto e dove sono stati allestiti fino ad ora (sempre che esistano) i centri Battletechi.

Caro FABIO MIRABELLI, ho anuto la fortuna di partecipare in prima persona a una mega sfida tra Mech robotizzati, nel fantastico impianto BATTLETECH CENTER (per maggian infarmaziani, servete a BATTLETECH CENTER - NORTH PIER - 435 E. ILLINOIS ST *334 - CHICAGO - ILLINOIS SOS *334 - CHICAGO - ILLINOIS SOS *336-5977) e devo concordare prenamente con il New York Times, quanda la descrive come un'esperienza chr "tende idee fautascientifiche e sogni qualcasa di reale, quasi tangibile", La realià virtuale è un campo ancara senti-inesplarata, ma sono certo che si affermerà Iqualcuno ha visa il videa "LOVE CONQUERS ALL" degli ABC? Vitual Reality perfino su Videomisici) Per il momento non so duti se, dove e quando verranno creati centri del genere in Europa, anche se pare, dico pare, ce ne sia una in piogetta in quel di Londra.

MI FA MALE DI NOVEMBRE

Kappa, saltianto i convenevoli, ho scritto per avere aiuto, e perché no, l'intero manuale di "Legend of The Sword", Starete pensando che lo abbia comprato da un pirata, vero? (Chi, noi? NOODOOOOOOOO! NdR)

E invece noi Me l'ha gettato la cameriera mentre faceva le pulizie era malridottol.

Antonello

II PENSIERO DI NOVEMBRE

"Come è strana la vita: a 8 anni sognavo un Intellevision ed ora ho una macchina 10 volte più potente, in tasca (MA-RIO TRANI, a proposito del Gamrbay)

- · TECNICAMENTE PARLANDO · LARRY LAFFER: se hai im PC. una SOUND BLASTER è probabilmente la scheda sonora migliore, anche se la AD LI B II non è male, il problema che non la supporta quasi nessuna... È un pa' come la XGA per le schede grafiche...
- RANIERO BALDI: Il Mac non è considerato una macchina da giochi (anche il PC nan la é, in tearia, comunque), ma nel caso issusse qualcos altro del calibro di Sim Earth lo sventaglietema in concrtina.
- ROBERTO LO GIACCO:
- t) La Conemauvare è stata rolevata in parte dalle NEC c in parte dalla Commodore, anche si pare che ci siano altre società interessate nell'affare. In agni caso, manterra l'etichetta Mitrosoft e i tre goodii la cii i issatu cra prevista cintro natale e cioè TV Sport Boxing, TV Sport Baseball, e Rollei Babes non sibiranno alcun ritardo, anzi, alcune versiani sona giù in cincolazione.
- 2) Il Rendei Man della Pixai pure scomparso nelle nebbie di Avalon. In teana è ancora in produziane (la rersiour PC dovrebbe essere quai terminata), nel frattempo perché non usi l'eccezianale Real 3D?
- 3) Il favolosa kit grafica di Amiga (1024x512), del resto già disponibile sulla linea 3000, farà la sua comparsa anche sui fratellini minori di casa Cammodore a settimane, sempre che non sia già disponibile. Saià infatti prisente sulla mavo serie di A500 Plus e A2000 plus, con un Denise futta nitavo e altre novità nicita interessanti.
- ANDREA ZANON: non esistono programmi simili all'AMOS per PC; la scheda SOUNDBLASTER è compatibile al 100%

can la AD-LIB.

- GUYBRUSH TREEPWOOD: la differenza di prezza tra la BIG BANG HARDITAL e la A2630 sta, sastanzialmente che la seconda, essendo prodatta da mamina Commodarc, costa assai di più. C'è da dirr. comunque che la BIG BANG non è affidabile al 100%. A proposto di KILLCHIP: risuede in memoria, quindi anche se resetti il tua Antiga la fast tam simulata permane.
- LUCA PARISI: Il CDTV che vertà introdotto in Italia a Natale, oltre ad avere un prezza ridotta rispetta alla prima versiane, permetterà un inciedibile FULL MOTION di serie a 26 milioni di colari (1), soprattutta se paragonato a quello del CDl (256 colori con una marea di limutazioni). La Occan, nel frattempo sta prepra anda una mega simulazione di WWF (Wrestling) per il CDTV: usotta previstu, gennaia. La Sierra, invece ha in cantiere Stellar 7, Space Quest 4, Leistu e Snit Latry 1 temis, el l'incredibile King Quest 5 su 3 CD ROM [1.6 Gigabytes).
- STARFIGHT: Lemmings sta per uscire auche per SUPER FAMICOM c MEGADRIVE, anzi, quando starete leggenda questa Posta, probubilmente sarà già disponibile. L'unica versianc di Tennis disponibile per la console a 16-bit della Nintenda Super Tennis World Circuit della TONKIN HOUSE. I giochi su CD ROM per Megadrive attualmente (fine settembre) disponibili sona: Deluxe Forgotten Worlds, un semi sequel remixata del capolaroro Capcom; Lunai (Game Arts) un mega gioco di ruolo con animazioni stile cartoni animato, Nostalgia 1907 misteri ed assassini in una tarmentata crociera: Sim Earth; Nabunaga VS Leyasu (Game Arts), già definito dalla critica giappanese come "il migliore wargame nella storio del Megadrive"; Ernest Evans (Wolf Team) una specie di Indiana Jones malto arcade; r almeno akri venti; nan c'è male, vero? A proposito del videogioca ispirata al cartone animato Il Mistero della Pietra Azzurra esiste, cd è per ara disponibile per PC ENGINE c SEGA MEGADRIVE. That's all, folks!**

I TRE EVENTI CHE AVREBBERO POTUTO CAMBIARE IL CORSO DELLA STORIA

- "Propria oggi ho comprato Manchester United Europe per Amiga, ma, giunto a casa mi sono reso conto che il programma non girava sul mio 500 (ROBERTO MANNI, Cremona)
- Mio cuguio Fabrizio è diventato un purata (SERGIO GIAN-NELLI).
- "Sono stato rimandato in Fisica e Inglese, nonostante quello ho comprato un Megadrive (SONIC, Viterbo)

THE END

Beh, eccoci alla finc.

Nan c'è voluta malta, comunque, per riabituarmi ai vecchi ritmi. Came al solito, sona sempre in ritardo mostruoso nelle consegne, probabilmente rischierò di cancellar la Pasta che ha appena terminata due a tre volte... Che bella resere di nuovo a casa! Aspecto le vostre repiuche, tounellate di posta e di lettere; fateri sentire! Ricordate, comunque, nunte temi di maturità a trottati, siate sintettei ma incissivi, ricandute Buudelaire ("I pocmi langhi sono l'unica risorsa di quegli unbecilli che non ne sanna servere di brevi", usatela nei vostri temi, fa effetto). Ser va. MBE.

Le lettere a Matteo Bittanti devono essere Invlate a MBF/K- BOX, via Aosta 2 - 20155 MILANO

Select

Ple Gambara, 9 - 20146 MILANO Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

CD TV
COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2,0 e 1Mb di memoria.

TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1,3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k,

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500 L. 139,000

TAPPETINO MOUSE L. 10,000 KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM TELEFONARE

SYNCRO EXPERT <

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO L. 169,000 DIGITALIZZATORE VIDEON III TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.

TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2 50 Posti con chiave L. 15.000

50 Posti con chiave L. 15,000 $\begin{bmatrix} 50 \text{ P}_2 \\ 100 \text{ Posti con chiave L. 23,000} \end{bmatrix}$

3 1/2 DS DD 10 Pz. L. 900 cad. 50 Pz. L. 800 cad. 100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 63.000
Espansione 512k con clock L. 80.000
Espansione 2Mb con clock L. 280.000
Espansione 4Mb con clock L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA L. 360.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II L. 430,000 COMMODORE 1084S L.450,000 INTERFACCIA MIDI PER AMIGA L. 49.000

MOUSE PER AMIGA L. 49,000

STAMPANTI STAR SERIE LC

 Star LC 20 B/N
 L. 375.000

 Star LC 200 colore
 L. 490.000

 Star LC 24-200 B/N.
 L. 650.000

 Star LC 24-200 colore
 L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 Il e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE 29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA
SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30,000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE LITE 75.000 -SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA PADOVA Computer Time

NUOVI PREZZI!!

Computer Amigu -		
AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA JOYSTICK AMIGA 500+ESPANSIONE 512K AMIGA 500+ESPANSIONE 512K AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB RYTERNA AMIGA 500-ESPANSIONE 2MB INTERNA AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP. 8MB AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU-ESPANSIONE 2MB AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU-ESPANSIONE 2MB AMIGA 2000+HD20MB OUANTUM+ESPANSIONE 2MB AMIGA 2000-HD 40MB OUANTUM+ESPANSIONE 2MB AMIGA 2000-HD 40MB CONFIGURAZIONE TELEFONARE	New price New price New price New price New price New price New price	650,000 699,000 800,000 1,030,000 1,340,000 1,890,000 2,200,000 CHIEDERE

tellifeliff	
PHILIPS 8833 SERIE II COMMODORE 1956 MULTISYNC COMMODORE 1956 MULTISYNC SAMTRON VGA 860X500 COLORE SAMTRON INTRA VGA 840X480 COLORE INTRA MULTISCAN 1024X768 0.31 DOT PITCH COLORE INTRA MULTISYNC 1024X768 0.22 DOT PITCH COLORE New 31 INTEA MULTISYNC 1024X768 0.22 DOT PITCH COLORE New 31 INTEA MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE NEC 3D 14*MULTISYNC 1024X768 NEC 5D 20*MULTISYNC 1230X768	430,000 450,000 780,000 550,000 635,000 790,000 790,000 1,990,000 3,400,000

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB ESPANSIONE AMIGA 500 512KB-CLOCK ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB	New price New price New price	68.000 87.000 260.000 400.000 360.000 380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXU	JS New!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 IVS PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!	85.000

Hard Disk e Controller		
HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI & AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530,000
HARD DISK SCSI 9 AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765,000
HARD DISK SOSI & AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940,000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA SOMB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP 8MB CON MODULI SIMM	New pitce	399,000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	Newell	460,000
CONTROLLER ICO A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	Nervu III	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST ESPANDIBILE BMB		
CON 20MB FLUITSU	New14	900.000
CON 40MB FUJITSU	NewIII	1,100,000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

	Laurandus Annon —	
ſ	DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD New prior	230.000
ı	DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI	370.000
ŀ	DIGITALIZZATORE CS. CON FILTHATIDA ELETTHONICA COLOMI DIGITALIZZATORE DIGIVEW 4.0 GOLD New price DIGITALIZZATORE VIDEON IIIPhoton paint GENLOCK CGR MK II PLUS ESTERNO GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN, NEW DALLA GERMANIA GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS OLALITA-BROADCAST GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS OLALITA-BROADCAST	259.000
ı	DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint	535.000
ı	GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
ı	GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN, NEW DALLA GERMANIA	860.000
1	GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.190.000
1	GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA/BROADCAST	1.670.000
1	HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DF1,32 TUN DII GRIGIO	222,000
ı	SHARP JX-100+SCAN LAB, SCANNER 200DPI 262,000 COLORI New price	1.480,000
1	TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	640.000
1	TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	710.000
ı		149.000
П	DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER New!!!	249.000
ı	INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	50.000
Ц	SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882 New*III	4,200,000
1	SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ	160,000
ľ	ACTION REPLAY II AMIGA 500 EMULATORE MS-DOS 286 ATONGE EGA/VGA MONOCROMATICA	389,000
	ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130 000
	CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500	110.000
	DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE	135,000
	DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE New price	135,000
	DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE	249.000
П	SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO New*	89.000
	KICKSTART 12/1.3 O 13/12	
Ľ	DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK New!!	29,000
П	BDOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA) New!!!	
ı	INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF, OVER THE NET ETC.) New!!	29.000

COTY COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA

VENDITA PER CORRISPONDENZA COMPUTER TIME **VIA LIGURIA 34** 35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD) TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Siumpunil aghi, laser, geño d'inchies	an -
MANNESMANN MT81 9AGHI BOCOLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI B0 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1,280,000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 380X360 COLORE New!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1.5 MB RAM NewIII	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM New !!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET SUGELLI 80COLONNE	320.000 369.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	489.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	2.020.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP	2.750.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE	1,200,000
HEWLETT PACKARD DESKJET	635.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN New 11	1.940.000
CANON LBP-4 LASER 3000PT 4FAGMIN New!!	2,600,000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN NewIII	2.000.000

Console IIII	289,000
SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK) CONTROL PAD PER MEGADRIVE	90.000
SUPER FANICOM JAPAN 2 JOYPAD E ALIMENTATORE PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	488.000 279.000
GIOCHI DA LIRE 60 000 ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

P9-companion	_
DESKTOP 286 16/21 HD40MB 1MB DRIVE 1,44 VGA 256 DESKTOP 386 SX 16 HD40MB 1MB DRIVE1,44 VGA 256 DESKTOP 386 28 HD40MB 2MB DRIVE1,44 VGA 256 DESKTOP 386 33 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1,44 VGA 256 DESKTOP 386 40 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE1,44 VGA 256 DESKTOP 386 33 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1,44 VGA 258	1.250.000 1.590.000 1.990.000 2.390.000 2.890.000 4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50,000 +130,000 + 80,000 +190,000 +120,000 +100,000

2MB AGGIUNTIVI SIMM
DRIVE AGGIUNTIVO 5* 1/4 TEAC
VGA TRIDENT 1MB 1024X758 256 COLORI
VGA TRIDENT 1MB 1024X758 32000 COLORI
HARD DISK 52MB QUANTUM
HARD DISK 52MB QUANTUM
HARD DISK 105MB QUANTUM
CAPATTERISTICHE COMUNI: MB 1 FOXLAGUAR, DRIVE TEAC
HARD DISK 210MB QUANTUM
CAPATTERISTICHE COMUNI: MB 1 FOXLAGUAR, DRIVE TEAC
HARD DISK 210MB QUANTUM
CAPATTERISTICHE AI NOSTRI CUIENTI UN OTTIMO PRODOTTO
LA GARANZIA PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI
18 MESI (HARD DISK E DRIVE) 12MESI PER L'COMPONENTI 2MB AGGIUNTIVI SIMM +260.000 + 60,000 +250.000 +436.000 +950.000

sod-cik edohelhes

VIDEON III PER PC SCANNER GENIUS GS-105 COLOR TAYOLETTA GRAPICA GENIUS 1212+STILO S01 SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI CD ROM HITACHI 3600 INTERNO CD ROM HITACHI 3600S ESTERNO TELEVIDEO MIS DOS TELEVIDEO MS DOS CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)

Mega offertallii AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB OUANTUM MONITOR COLORE NEC 3D ANTIFLICKER NEW !!! CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM SECONDO DRIVE INTERNO

L.3.990.000

Offerta A500 AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb DRIVE ESTERNO GVP MONITOR 1084s NEWI!! TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80 2 JOYSTICK L.1.300.000

MEGAOFFERTA ABOUD

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB MONITOR MULTISYNG NEC 3D 1024X768

5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO THE FORMULA THAT A ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

1.150,000

520,000 820,000 500,000 350,000 1,050,000 1.380,000

Chiedere Chiedere

PAGINE GIALLE

ATTENZIONE! Dal mese prossimo inviate gli annunci relativi alle console al seguente indirizzo GAME POWER- Annunci, via Aosta 2 - 20155 MILANO. Quale posto migliore per vedere pubblicati i propri annunci di console e cartucce se non una rivista interamente dedicata alle console? (per chi non lo sapesse, GAME POWER è la nuova rivista di console della redazione di K pubblicata dalla Glènat).

Gli annunci dedicati al computer devono essere spediti a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO.

VENDITA

VENOO per Amiga I seguenti giochi: Dragon's Lati (1 Mb) L. 50.000, Future Wais L. 15.000, Virus Killer 2 0 (practical) L. 15.000. Tutti originali, perfettamente funzionanti, completi di manuali in condizioni assoturamente perfetta Filippo Sandri via Mario Callegari, 12- 31030 Biadene (TV)

VENDO C64 new tre mest di vita ton 2 registratori + giochi + duptroatore + drive 1541/II + pistola Zapper + 2 joystick + porta dischetti 5 1/2. Il tutto a £. 700,000 trallabrii, Clemente lel. 0933/908049 dalle 8 alle 9

VENDO C64 new + registratore imballi originali) + 20 glochi originali + cassette e volumi pei suonare ed. Jackson) + fibro basic + joystick - presa scart per televisore e connettore per unire due registratori. A sole L. 200,000.

Matteo tel. 02/38003281

VENDO C128 + ditve + dischi e cassette + joystick lutto in ottime condizioni a L. 300,000. Matteo Greppi via Piantelli, 20/92 - Genova

Pc XI Philips Ibm compatibile 4,77-10Mhz - 512Kram - scheda video Hercules/CGA - 1 Fdd 3,51720Kb senale - parallela - monilor 141 tolori CGA - Dos 3,30, VENDO a L. 350,000 (rattabili, Preferibrimente Tonno e dintomi.

Maurizio Gigi [el, 011/282073 dopo e 20

/ENDO C128 + registratore + 2 ;dystick (150,000) Drive 1581 + soft 200,000); stampante MPS 1200 200,000); monitor colore alla zerimzione (300,000); Geos 128 2,0 piginate (60,000); enciclopedia + van manualr (70,000); cartuccia Niki (50,000). Se lulli sconti. Guido lel. 0363/301766 dopo le 18

VENDO causa errato acquisto espansione da 2Mb per A500 nuova quasi mai usata. Possibilmente zona Rimini Riccione.
Omai tet. 0541/640150

VENDO Amstrad Pc 3286 16Mhz, 1Mb tam, Hd 40Mb, drive 1,44, monifol colore 14" VGA, mouse, coprocessore 80287, ptogrammr e giochi a sole L. 2,500,000, con stampante Lq 3500 24 aghi L. 2,750,000, Fabld (e), 06/5010616

VENDO numen ametraji di K (dal nº 1) a prezzo di copertina trattabile. Vendo inoffie scheda joyslick per Po a due Ingressi a L. 30,000. Paolo lel, 0371/35138 ore pasti

VENDO a L. 140,000 Arriiga Action Replay II la famosa cartuccia pei Poke sprofiletrice copia formatta linguaggio macchina monitor assemblei e disassemblei II tutto con manualistica In italiano e originale In inglese, imballo originale. Gaetano Iel. 0444/583390 dalle 20 alle 21

VENDO cartucce per Master System, Ira cul Golden Axe, Wonderboy 2° e 3°, R-Type, Ghouls'n Ghosts ed altri. Vendo, Inottre, Sega Master + 2 joypad, 2 glochi a scella, a L. 180,000. Alex Jel. 0363/304146

VENDO per C64 su disco i seguenti glochi originall: Batman, Lupo Alberto, Formula 13D, Galdregons Domain, Gazza's Super Soccer e su cassetta sempre originale Double Dragon II. Davide Colombo c.so Sempione, I1 - 20145 Milano VENDO A500 con espansione di memoria e giochi a L. 500.000 Vendo moltre Sega Mega Drive con i seguenti giochi: Super Monaco GP; Lasi Battle; After Burner 2 a L, 350.000.

Fabio Ungarelli tel. 0575/898434

VENDO Nintendo ottimo stato, con 2 joy pad + Super Mailo I e II, Mega Man II, Rushin Attack, Double Dragon II, Track & Field II, Wiestlemania, Bubble Bobble (lutto imballato) a prezzo stracciato. Renzo Possanzrof tel. 05/6554282 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore giochi su cassetta pei C64 Inoltre vendo a L. 1,200 cad. giochi onginalr per A500 Daniele Quarto vla Ravarias, 113 - 70123 Ban Iel. 080/341512

VENDO Nintendo mod. Entertainment System a L. 140,000 e cassette varie a L. 45,000 cad. Jacopo tel. 039/654071

VENDO moltissime riviste di computer ifallane ed estere come TGM, K, C+VG, CU, The One, Zzap, Ace. Generation 4 ecc. Alessandro Iel,01 1/4343631 per irchiedere la lista tutti i giorni ore setalle o peserali.

VENDO in blocco o separatamente A500 espanso con giochi e Action Replay II + Pc Engine Gi con 11 schede groco + Sega Mastei System comprendente pistola light phasei occhiali 3d e giochi, Il tutto In perfette condizioni a L. 3,000.000. Piergiorgio tel. 02/3570560 die pasti

VENDO C64 modello nuovo + alimentatore ~ registratore - duplicatore + tasto resel + cartuccia gioco "Robocop 2" + decine di giochi originali a L. 280.000 trattabilissime!!! Tutto come nuovo.

Euca Monti tel. 0771/658455 ore pasti

VENDO A500 + espansione e drive esterno con 2 joyslik, copricompuler, 3 portadischi pieni di grochi e utility. Tutto in ollimo siato a L. 750.000 (ratabili. Paolo Cavina via Raggi, 25/A-40060 Sesto Imolase (Bo) Iel. 0542/76314 telelonare la sera

VENDO C64 + drive 1541 + registrator e + joystick + grochi onginali su disco e cassetta. Il lutto a L. 500,000. Richiedo massima serielà.

Andrea Jel. 0362/238525

VENDO C64 + copulastiera + registratore + dísk drive + giochi cassette/disco + joystick a L. 400,000. Simone let. 0535/55781

VENDO a prezzo stracciato A500 con monitor, hard disk, drive esterno, espansione e Joystick. Simpatico omaggio al miglior ollerente.

Massimo let, 0331/201696 dopo le

VENDO C64 new + monitor a lostori verdi + 2 registratori + espansione giafica + barra a T + programmi e giochi, tutto in ottime condizioni L. 450,000. Regato l'enciclopedia delle domande e delle risposte nuoval'!! Marco 1et. 0131/53666 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore, C 128 + drive 1570 + 2 registratori + monitor Phrlips 80 lostori ambitati 640X200 il lutto con manuali e 300 dischetti. L, 500.000. Giacomo Ulivieri via 2 Settembre, 39 - 56122 Pisa tel. 050/531084

VENDO Ajan 1040 ST completo di monitor monocromalico, presa scart per collegamento TV e diversi programmi onginali di giochi e ulility. David Bordin via Vecchia, 60 - 35127 Padova lel: 049/752415 die pasli.

VENDO supramodem 2400 NUOVO a 250,000.

Andrea via Rivollana, 19 Segrate (MI) ore serali ira le 19.30 e le 20.00 a parte la domenica.

Attenzionell E' in VENDITA il F.E.C. utility disk; utilità e fibrerie in c++e pascal realizzate da noi ad un prezzo irrisorio.

Francesco E. Carucci via Argine Sinistro, 120 - 181 00 Imperia Iel.0183/273700.

VENDO C64 + registratore + commutatore + cavo collegamento TV + sinjontzzatore + joystick + grochi su nastro + manuall ed Imballi II computer è anobra in garanzía solo sei mest dall'acquisto, usato pochissimo II futto lo vendo a L. 400,000.
Luigi tel. 0331/454567 ore pasti

VENDO per Amiga una trentina di giochi onginali e programmi originali a molto meno di metà prezzo e ne regalo uno ogni due acquistati. Vendo moltre disk drive a 1011. Luca tet. 0524/66172

VENDO Olivetti Prodesi PC1 con dnve + monitor Olivetti + glochi + kii onginale pei comindare subito + manuali. Tutto a t. 680.000 trattabili Stetano Bergo Let. 0426/53506

VENDO per A(an SI vastissima collezione di programmi originali tutti in perfette condizioni. Alcuni tilofit. Gods, B.A.T., Speedball 2, UMS 2, F-19 ed alliri. I prezzi vanno dalle L. 10,000 alle L. 20,000. Fabio 1el, 02/9301506

VENDO A2000B, monitor, stampante, manuall originali, dischl omaggio, joysticks, hard disk 20Mb, Michele tel. 0432/100330

Causa cambio computer VENDO per C64 cassette e dischi con giochi originali oppure acquistali in edicola a mela prezzo. Massima serietà. Alessandro Baldino via Achille Tallarico, 3 - 841 00 Salerno tel. 089/754220

VENDO A500 espanso a I Mega versione 1,3 con imballaggio e manuali. 2 joystick e mouse + un pacco di dischetti a L. 750,000. Elos Iel. 0341/644718

VENDO Zx Spectrum + complete di alimentatore e cavi, manuale di istruzioni e cassetta pei la guida all'utente, inoltre aggiungo alla confezione i seguenti grochi su cassetta tutti originali; Super Soccei, Pratoon, Baskei Mastei, Indiana Jones ed atin. Tutto a £. 150.000. Giacomo Martorelli via Don Minzonl,

27 - 50048 Serra S. Ouirico (An) rel. 0731/86381

VENDO o scambio grochl o programmi per Personal Computer Ms-Dos origmali. Andrea Jel. 071/36846 ore pastr

VENDO C128, ottime condizioni, perfetto, con registratore, con due joystrok, 250 giochr. Prezzo L. 350,000. Vendo anche videograco Coleco Vision In buone condizioni con lurbo e roller control, con cartucce a L. 100,000.

Joey Jel, 02/6131283

VENDO Olivelli Prodesi Pc I 28 praticamente nuovo + 24 giochi anchi essi nuovi e Iulli originali, 2 programmi di basic e manuale di Istruzioni. Il Iulio a sole £. 370.000 Irattabili.

Gianpaolo (el. 0382/26022 ore pasti

VENDO C64 con monitor monocromatico, floppy, registratore, 2 joystick, Itasformatore, fulfi i cayl, grochi su cassetta, portadischi, fulfi I menuali a L. 400,000.
Leonardo [e], 0565/634041

VENDO causa passaggio ad altro sistema i seguenti giochr onginali per PC: The Light Corridor (14,500), Mechwarrior (29,000), Diagonstrike (29,000), Snowstrike (14,000), Centurlon (29,000), Budokan (29,000), Wing Commander (30,000), Night Breed (14,000), Sorcertan (35,000).

Daniele Frontani via Paolo Buzzi, 61 · 00143 Roma lel: 06/5017935 die pasti

Pc VGA, VENDO o scambio + dl 40 tileli originali sia 3.5 che 5,25 come; Wing Commander, Jel Fighter II, King's Quest V, Secrel of Monkey Island e esclusiva USA: Terminalor Vendo a meta prezzo di listino e, per comodità nella sola zona di Milano, Max serietà. Inolli e per acquisti supenori a L. 100,000 un omaggio. Filippo Russo via Foppa, 7 - 20144 Milano Tel. 02/4694226 escluso ore scuola

VENDO o scamblo con alcune adventure i seguenti (fioli originali a prezzo trattebite: Police Quest I e II, Conquist of Camelot, Leisure Surt Larry III, Monkey Island, Codename: Iceman, Future Wars, Oil Impedium, Pirales, Centurion, Aces ed allin, Massima serietà.

Paolo Laiosa via Scavo, 10 - 90146 Palermo Iel. 091/6863089 ore pasti

VENDO C128 come nuovo + floppy disk drive 1570 + registratore + grochl sia su nastro che su disco + corso di grafica. A sole L, 450,000 trattabili.

Fablo Pozzoli Jel, 02/9605792

VENDO disk drive per C64 nuovo,

mai usato a L. 200,000, Bernard tel. 02/6693025 dopo le 20

CERCO

CERCO informazioni sul basket della Cinemaware per PC. Marco tel. 02/740826 ore pasti

CERCO scannel pel A500 a meno di L. 100,000.

Luca Rizzolio vla Reg. Marmo, 4 / I 4053 Canelli (Al) Iel. 0141/834740

CERCO videograchi nuovi d'azlone e arcade per Pc compalibile (512k, CGA) a un prezzo modreo da amici rorinesi. Scambio anche giochi per Pc e C64.

Ermes Oggianu (el, 011/793810 ore nasti

Super Amiga club CERCA soci in tutta Italia.

Carlo Milettrivia G. Sarfl, 10 - 85010 Abriola (Pz) (el. 0971/28564

CERCO monitor a colori per A500. Fabro Casari via Torino, 24 - Modena let, 059/372958 dalle 19 alle 20,30

Amiga grochi originali CERCO: Larry II; Awesone; RBI Baseball II; Rockstar; E.S.S; ed altri, Scambio con altri fitoli. Cerco Inolite contatti per Pc.

Mano Jel, 095/430850

CERCO disperatamente Daily Doble Horse Resing.

Davide Fransosa via Nenni - 58015 Orbejello jel. 0564/863558

CERCO disperalamente III Dinamite Dux per Amrga.

Chicco Iel. 0323/923019 dalle 15 alle 20,30

CERCO appassionati di Dungeons & Dragon dispostr a integrat mi nel proptio gruppo. Sono di Ilvello expert ed ho tanta voglla di giocarell Gaetano Vannone vie Val di Sole, 11 Frumicino (Roma) tel. 06/3310390 ore pasil

CERCO interfaccia per collegare stampante del C64 all'Amiga. Cesare Przzr vle Papa Giovanni XXIII- 24065 Lovere (BG) tel. 035/961081 pre serali

SCAMBIO

SCAMBIO software, manuali ed idee per Amiga e per Ms Dos. Massimo (el. 02/2566539 depo le 20

SCAMBIO programmi midi per Atari SI.

Villono (el. 0828/67) 175 dalle 18 alle 19,30 Cerco contatti per SCAMBIO giochi e programmi per ibmPc e compatibili, e ho una vasta serie di giochi per Amiga, Annuncio sempre valido Matteo tel. 0331/252281 ore pasti

SCAMBIO giocht per A500. Davide tel. 0733/72098

CONTATTI

Circeo Amiga Club cerca hudvi soci per scambro/vendita programmi (grochi + utility). I miglilori programmi, le utilime novilà ma soprattutto la serietà sono le nostre qualità. Scrivere o telelonare non ti costa niente.

Paolo Serrecchia vla Leopardi, 53-04017 S. Felice Crrceo (LT) Iel. 0773/521012 ore pasti

Per CONTATTI o scambi per Amiga ci siamo noi: Si l'Amiga Space club fa proprio per Iulli perché non ha fini di lucro.

Angelo Carusotto via Palma Ti. G., 141 - 92027 Licala (Ag) Iel. 0822/892814-801353

Cerco disperatamente CONTATTI in lutta Italia, ragazzi/e, possessoi I di Super Famicom o Amiga per scambro trucchi e glochr, posseggo ultime novità!

Daniele Recchioni via Paradiso, 16 - 60035 Jesi (An)

Cerco CONTATTI con ragazzi:s appassionati/s come me del gloco Dungeons & Dragons (fino al livello immortale). Scambio parien, opinioni ed aliro. Risponderò a chrunque. Annuncio valido per l'ulta lialia. Fabrizio Signele via Erbosa, 30 - 51 100 Pistoia

Cerco CONTATTI in Torino con amanti del giochi di ruolo e sopratiutto del "gioco di ruolo di Dylan Dog" per organizzare serale di gloco forzalli Ransii Bono c.so Re Umberto, 138-10128 Torino rel. 011/3185809

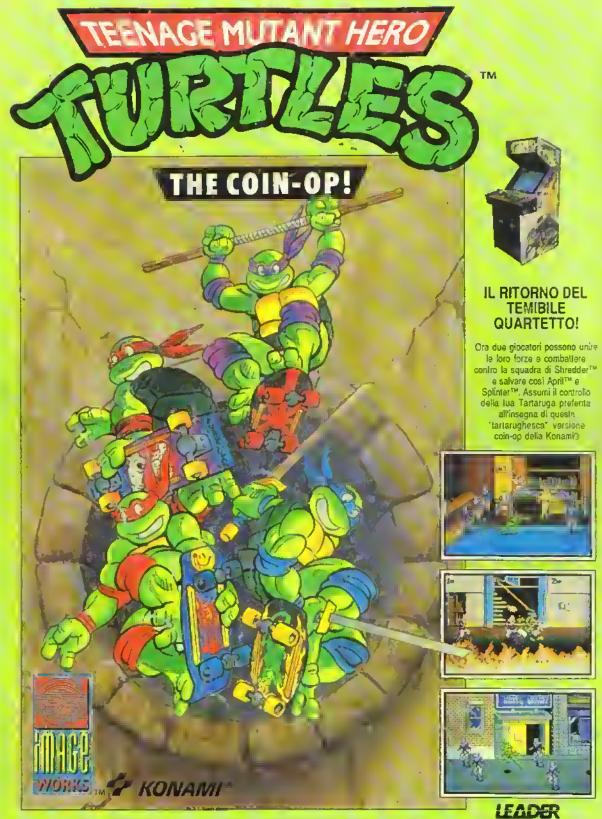
A.R.C. (Amiga Roma club) cerca CONTATTI e nuovi soci, Le iscilzloni sono aperte a luite le età (0-1 00 anni). Vi aspelliamo.

Antonio Marra vla G. Porzio, 120 N/6 - Roma tel. 06/6534861

Plemonte User club organizza per tutti gli appassionati di Kick Off il pilmo campionate provinciale (solo provincia di Cuneo e Torino) Inoltre cerchiamo CONTATTI con altir club in Liguria e Lombardia per fare fornel sempre a Kick Off.

Silvio Peretti via Marrinetto, 38 -12030 Cavallermaggiore (Cn) rel. 0172/381992 ore pasti





tmage Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel 021-928 1454 Fax: 071-583 3494

Trainings Mutary Harp Turnism* is a registered trademark of Marge Studies, USA. Spiriture. Spreciser*, April Officer*, Behopt*, Ecosphapty*, are trademarks of Marge Studies USA. Behald on disprecises and come books trained by Kevin Eastman and Peter Linux (6.1950 Minage Studies, All rights reserved, Lilead with permaillent, Published by Minage Studies Remain and under sub-increase from schoolings and under sub-increase from schoolings and under sub-increase from Minage Studies.